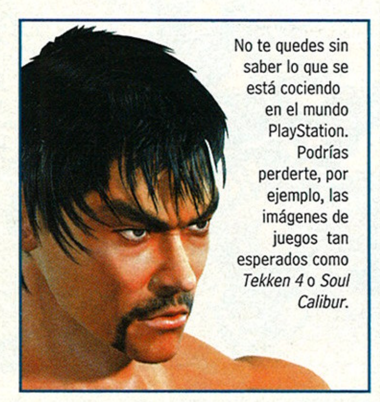


Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PS2 • PSONE
Nº 34 • 450 ptas. • 2,7 €
Portugal 551 $ Cont. • 2,75 €
Play manía
¡Descuento seguro! Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
HOBBY PRESS
Reportaje
10 RAZONES PARA COMPRAR UNA PS2
69.900 Ptas.
¡49.900 Ptas. AHORA SÍ!
150 JUEGOS PARA PSONE Y PS2 COMENTADOS Y PUNTUADOS
PS2
BURNOUT
TIME CRISIS 2
CRASH BANDICOOT
FIFA 2002
PARIS-DAKAR RALLY
AIRBLADE
AGE OF EMPIRES II
F1 2001
ALONE IN THE DARK
PRO EVOLUTION SOCCER...
007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
LOTUS CHALLENGE
HALF LIFE
MX RIDER...
PSONE
HARRY POTTER
SYPHON FILTER 3
ATLANTIS
POWER DIGGERZ
TINTÍN
DANCING STAGE DISNEY MIX
SPYRO 3
FIFA 2002...
Guías y soluciones
•RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
•DIGIMON WORLD
•NBA STREET
Reportaje
Silent Hill 2, Shadowman 2, Soul Reaver 2, Devil May Cry, Onimusha 2...
MISTERIO EN PS2
SUPLEMENTO GRATUITO
Play manía
MÁS DE 4000 TRUCOS
Secretos, golpes y claves para los mejores juegos de PS2 y PSONE
¡Búscalo en el interior!
← Trucos PS2 y PSOne
¡¡Suplemento gratuito de 36 páginas!!
8 424094 800032 00034


«BIENVENIDO A MI MUNDO»
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Tony manejará su tabla como nunca antes le has visto hacerlo.
Patina con tus amigos en los nuevos escenarios Online.
Todos los nuevos trucos en tierra firme como los Caspers, el Primo y el Pino Vertical Manual.
Pantallas de PlayStation® 2
Introdúcete en el definitivo mundo del skate. Zigzaguea sorteando el tráfico, evitando a contrariados peatones y causa desastres naturales a medida que haces saltar chispas a lo largo de 8 vivos niveles masivos en el último desafío del skate. Patina como el legendario Tony Hawk... o crea tu propia leyenda con el mejorado editor "Create-a-Skater" (Crea tu propio Skater) en el que podrás escoger centenares de aspectos físicos. Domina los nuevos trucos utilizando los mismos y ajustados controles de THP2 y pon a prueba tus habilidades disputando partidas online contra tus amigos a lo largo de la ciudad o alrededor de todo el globo.
Bienvenido a mi mundo.
Incluye canciones de los grupos Pennywise, Papa Roach, Deftones y NOFX.
Banda Sonora Original disponible a través de Warner Music International.
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe +16
PlayStation 2
Compatible con la consola de videojuegos PlayStation® y compaible con el sistema de entretenimiento PlayStation® 2.
GAME BOY COLOR
NEVERSOFT
©1999-2001 Activision, Inc. y sus afiliados. Publicado y distribuido por Activision Publishing, Inc. Activision es una marca comercial registrada y Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater y Pro Skater son marcas comerciales de Activision, Inc. y sus afiliados. Tony Hawk es una marca comercial de Tony Hawk. Todos los Derechos Reservados. La versión Game boy Color ha sido desarrollada por NatGen Studios Ltd. Versión PlayStation 2 desarrollada por Neversoft Entertainment Inc. y la versión PlayStation desarrollado por Shaba Games, LLC. ©2001 Nintendo. Game Boy es una marca comercial de Nintendo Co., Ltd. "PS" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM

Sumario 34

www.hobbypress.es/Playmania


No te quedes sin saber lo que se está cociendo en el mundo PlayStation. Podrías perderte, por ejemplo, las imágenes de juegos tan esperados como *Tekken 4* o *Soul Calibur*.

20.000 pesetas menos son la excusa perfecta para comprar una PS2. Por si no estás convencido, aquí te damos 10 razones que no podrás rechazar...




El género de la aventura va a vivir una segunda juventud en PS2 y en este reportaje te lo contamos todo sobre sus mejores exponentes.


Si te gustan los deportes de riesgo, no te pierdas *Airblade*, te dejará con la boca abierta.


El mejor simulador de Fórmula 1 para PS2 se somete a nuestro duro análisis.

Igualito que la recreativa, *Time Crisis 2* es el primer arcade de pistola que puedes jugar en PS2.

Descubre cómo actuar para que tus Digimon evolucionen como tú quieres: cuidados, entrenamientos, objetos imprescindibles...

Completa esta terrorífica aventura con los dos personajes y disfruta de sus extras.


Todos los mates, trucos y movimientos especiales de este genial arcade de baloncesto.

La sección que tienes que leer si quieres saber los lanzamientos que se preparan próximamente.

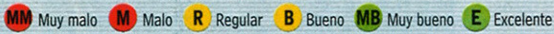


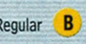
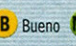
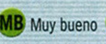
Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

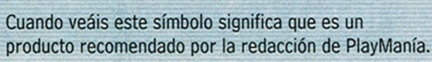
- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:




MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente


Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Amalio Gómez Director Editorial.

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de arte.
Alberto Lloret Jefe de sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y autoedición.
Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Sonia Ortega, Iván Mariscal.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director comercial: Andrea Anzini.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Javier Tallón.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de suscripciones: María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona.
Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia.
Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla.
Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2002

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





Tekken 4


Soul Calibur 2

NAMCO REVOLUCIONA LA LUCHA EN PS2

Ya está confirmado: las últimas entregas de las sagas de lucha mas exitosas de la industria, *Tekken* y *Soul Calibur*, están siendo convertidas a PS2 de la mano de Namco.

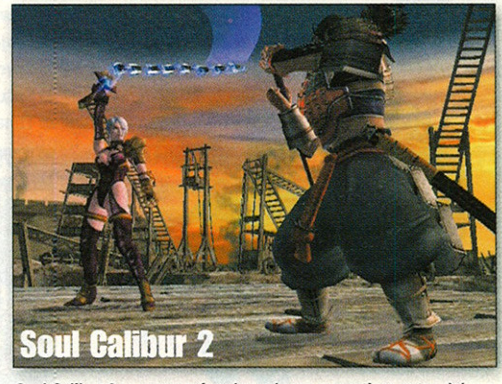
Los amantes de los juegos de lucha estamos de enhorabuena, porque Namco ha confirmado que en el año 2002 veremos dos de los mejores Beat´em ups de todos los tiempos. El primero será *Tekken 4*, que desde hace un par de meses se encuentra en los salones recreativos de todo el mundo y que, a modo de curiosidad, os diremos que corre sobre una placa System 246, es decir, una de PS2 potenciada para las Coin Op. El juego presentará numerosas novedades, como unos escenarios acotados por objetos y paredes que darán pie a nuevos tipos de combos, o un elenco de personajes más realista (decidle adiós a canguros, dinosaurios y demonios). Todavía no está confirmado, pero se espera que esté listo en verano.

Por lo que respecta a *Soul Calibur 2*, es seguro que no llegará hasta finales del año que viene o principios del 2003. En él, espadas y otras armas blancas serán las que lleven el peso de unos espectaculares, combates, en los que se enfrentarán ninjas y otros guerreros inspirados en el Japón medieval. Crucemos los dedos para que lleguen cuanto antes...



Tekken 4

Esta entrega volverá a los inicios de la saga, exactamente al primer *Tekken*, en el que el concepto de la lucha era mucho más realista.


Soul Calibur 2

Soul Calibur 2 se estrenará en los salones recreativos antes del verano que viene, y meses después llegará la conversión.



Tekken 4

Las novedades jugables serán muchas, como por ejemplo los escenarios limitados, que darán pie a nuevos combos y golpes.


Soul Calibur 2

Como en los tres capítulos de la saga, las armas blancas serán las indiscutibles protagonistas de los encarnizados combates.

¡PS2 BAJA DE PRECIO!

Sony reduce en 20.000 ptas. el precio de su consola.



Sin duda, la noticia del mes es la bajada de precios puesta en marcha por Sony el pasado 28 de septiembre y que ha dejado el precio de la consola situado en 49.990 pesetas, 25.000 pesetas menos de lo que costaba hace año, cuando se puso a la venta en España.
Curiosamente, esta rebaja sólo ha sido hecha efectiva en Europa, ya que en Estados Unidos el precio de la consola se mantiene, probablemente a la espera de que XBox se ponga a la venta, momento en el que la maniobra sería más efectiva.
En cualquier caso, y hablando de Europa, esta rebaja, unida al aluvión de títulos de calidad que están apareciendo para PS2, convierten a la máquina de Sony en uno de los "regalos" de estas Navidades.
Además, acompañando a esta buena noticia, Virgin va a poner a la venta los primeros juegos para PS2 a precio reducido. Entre noviembre y diciembre podremos hacernos con *Dinasty Warriors 2 y Robot Warlords* por 5.990 pesetas cada uno.

El Criticón

¿Una rebaja oportuna?

Buena noticia sí que es, sí. Que PS2 baje 20.000 pelas de golpe va a animar a muchos a comprarse la consola y, al tiempo, va a ayudar a Sony a afianzarse de cara a la llegada de sus competidoras, XBox y Game Cube. Pero, ¿se produce esta rebaja en el momento oportuno?
Pues la verdad es que sí, que el momento es inmejorable. Esta medida no sólo va a obligar a Microsoft y a Nintendo a ajustar al máximo el precio de salida de sus máquinas, sino que también Sony se va a aprovechar del tirón de las fiestas navideñas, en las que, una vez metidos en la vorágine de gastarnos los euros en cava y turrón, podemos llegar a vaciar por completo nuestros bolsillos sin ningún tipo de remordimiento. Vamos, que Sony se ha asegurado un considerable número de ventas de PS2.
Ahora bien, seguro que muchos de quienes nos estáis leyendo en estos momentos no estáis en absoluto de acuerdo con nada de lo que estamos diciendo. Es más, es muy posible que tengáis un cabreo del quince. Nos estamos refiriendo, lógicamente, a quienes hayáis comprado hace unas semanas, hace unos días tal vez, el magnífico pack de PS2 y *GT3* al "ahora-ya-nada-módico-precio" de 75.000 pelas. Y nos imaginamos la cara que se os habrá quedado cuando os hayáis enterado de que la consola ha bajado de precio sin apenas daros tiempo a desembalarla. Así que, en solidaridad con los afectados, vamos a guardar un minuto de silencio en memoria de esas 20.000 pesetas que volaron... Bueno, vale. Ahora, venga, a olvidarse de lo malo y a disfrutar a tope de nuestra maravillosa PS2 y de los magníficos juegos que se nos avencinan. Al fin y al cabo, peor hubiera sido que la hubieran bajado después de Navidad, ¿o no?

EL REGRESO DE COLIN McRAE

Codemasters ya ha anunciado oficialmente que Colin McRae correrá en PS2 el año que viene.

Tras el enorme éxito cosechado en las dos versiones anteriores de este genial simulador de rally, Codemasters anuncia para el año que viene una nueva versión del juego, que pretende aprovechar al máximo el potencial de PS2 para ofrecernos una inmejorable calidad gráfica y, sobre todo, la emoción y el realismo que ha caracterizado a esta serie de simuladores de rally. Entre las novedades que se anuncian destacan la mayor interacción con los miembros del equipo y la construcción de vehículos totalmente deformables, gracias a un nuevo sistema de detección de impactos que permitirá que la carrocería del coche pueda ser perforada o arrancada, además de abollarse. Tranquilos, que pronto os contaremos más cosas.



AFINA TU PUNTERÍA EN PS2

Se acercan *Vampire Night* y *Resident Evil Gun Survivor 2*.

Los aficionados a los arcades de pistola están de enhorabuena. Al reciente lanzamiento del genial *Time Crisis 2* pronto se sumarán dos titulazos que tienen una pinta excelente.
Por un lado, Namco y Sega unirán sus fuerzas para aterrorizarnos en *Vampire Night*, título que al igual que *TC2* promete ser mucho más completo que la recreativa, con la inclusión de una variante del modo principal en el que deberemos cumplir una serie de pequeñas misiones, además de un modo Entrenamiento. Por otro, Capcom también tiene previsto lanzar para PS2 *Resident Evil Gun Survivor 2*, que muy poco tendrá que ver con el título que salió en PSOne. Estará ambientado en el universo de *Code Veronica* y también dispondrá de nuevos modos de juego, además de un apartado gráfico que quitará el hipo.
Ambos títulos serán compatibles con la G-Con 2 y su fecha de salida está aún por determinar.

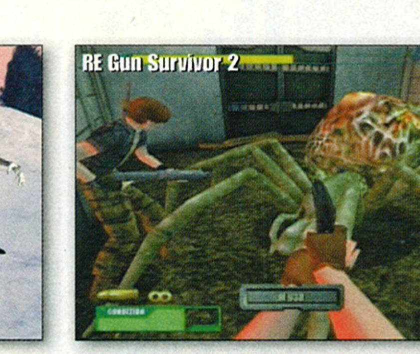


La espectacularidad gráfica de *Vampire Night* salta a la vista.



La nueva G-Con 2 facilitará el movimiento por los mapeados.

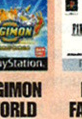
Vampire Night puede convertirse en un auténtico bombazo: no todos los días se unen dos especialistas como Sega y Namco.



Igual que en el juego de PSOne, nos moveremos por los escenarios disparando a todo monstruo que aparezca.

Los más vendidos PSX (del 1 al 30 de septiembre)

*Lista facilitada por









METAL GEAR	DIGIMON WORLD	FINAL FANTASY VIII	GRAN TURISMO 2	ALONE IN THE DARK 4	SYPHON FILTER 2	TEKKEN 3	COLIN McRAE 2	SILENT HILL	BREATH OF FIRE IV
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

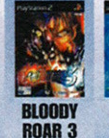
Los más vendidos PS2 (del 1 al 30 de septiembre)

*Lista facilitada por









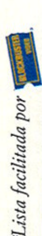
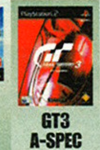




RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X	GT3 A-SPEC	PARIS-DAKAR	ONIMUSHA	DARK CLOUD	BLOODY ROAR 3	ESTO ES FÚTBOL 2002	EXTER-MINATION	TEKKEN TAG TOURNAMENT	THE BOUNCER
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Los más alquilados PSX/PS2 (del 1/9 al 30/9)

*Lista facilitada por












DIGIMON WORLD	GT3 A-SPEC	PARIS DAKAR	FINAL FANTASY IX	DRIVER 2	CRAZY TAXI	ALONE IN THE DARK 4	ISS PRO EVOLUTION 2	COLIN McRAE 2	XTREME G3
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

LA PANTALLA DE SONY, EN DICIEMBRE

Con ella, PSOne estará más cerca del concepto de "portable".

Coincidiendo con la campaña navideña, Sony tiene previsto poner a la venta el esperado monitor oficial para PSOne, a un precio todavía por confirmar, pero que en ningún caso superará las 30.000 pesetas. Por esas mismas fechas Sony también pondrá a la venta un pack compuesto por una PSOne y el mencionado monitor, a un precio todavía por determinar. Además, es más que probable que las demás compañías se animen a sacar sus respectivas pantallas en el mes de diciembre, como Thrustmaster, lo que nos ofrecerá un amplio abanico de posibilidades a la hora de elegir.



Pese a lo que se había dicho inicialmente, sólo llegará a nuestro país una única pantalla oficial de Sony, que será la de gama alta.

BUEN MOMENTO PARA TOMAR CEREALES

Nestlé Golden Grahams
Céréales et Lait Cereais e Leite

UNA NUEVA FORMA DE LIBERTAD

NUEVAS BARRITAS DE CEREALES Y LECHE DE NESTLÉ

Tus cereales favoritos, deliciosos y crujientes...

¡¡donde quieras y cuando quieras!!







VUELVE EL MEJOR BASKET

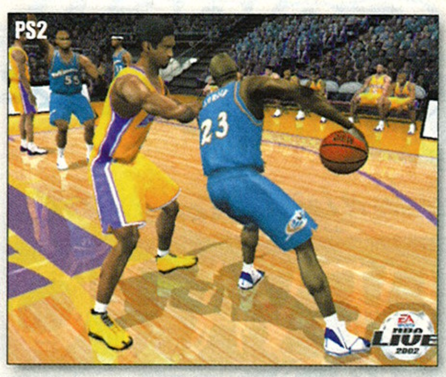
EA Sports pondrá a la venta a principios de noviembre las versiones para PSOne y PS2 de *NBA Live 2002*.

Una vez más, EA Sports va a ser la encargada de hacernos disfrutar del mejor basket del mundo en nuestras consolas. Como ya sabéis, *NBA Live 2002* contará con la licencia oficial de la liga más importante del mundo, lo que se traduce en la posibilidad de contar con todos los jugadores de todos los clubes de la NBA, incluidas incorporaciones de tan ultimísima hora como la del genial Jordan o el "rookie" español Pau Gasol.
Además, EA Sports promete introducir importantes cambios en la jugabilidad, gracias a un control más intuitivo y la inclusión de nuevas acciones defensivas y ofensivas. Por supuesto, la versión PS2 aprovechará a tope el poder gráfico de la consola, mostrando unas animaciones de infarto y un acabado general casi real. Paciencia, que ya falta menos para que puedas tener todo el sabor de la NBA en el salón de tu casa.


Pau Gasol también estará presente en la edición 2002 de *NBA Live*.



El Juego de PSOne se pondrá la venta a un precio reducido, así que, amantes del basket, estad atentos.



Este año, la versión para PS2 va a aportar importantes novedades, tanto gráficas como jugables.

PARAPPA VOLVERÁ DANDO EL "CANTE"

Sony confirma su lanzamiento para febrero de 2002

Parappa, el héroe "perruno-rapero" del primer juego musical para PlayStation está preparando su regreso, esta vez para PS2, en una nueva y disparatada aventura. *Parapa The Rapper 2*, que así se llamará, mantendrá prácticamente intactas las bases del juego original, es decir, una música muy pegadiza, un sencillo sistema de juego, unos gráficos tan coloristas como planos y un brillante sentido del humor. En total habrá ocho canciones, varios minijuegos, un modo para dos jugadores y alguna que otra sorpresa oculta.



El nuevo *Parappa* llegará en febrero a PS2 manteniendo el espíritu del juego original de PSOne.



En total habrá 8 canciones distintas, y abarcarán géneros tan dispares como el Rap o el Soul.

UNA NUEVA EXPERIENCIA EN CONDUCCIÓN

La saga TOCA evoluciona en PS2

En vez de limitarse a ofrecernos una versión mejorada de la saga *TOCA Touring Cars*, Codemasters tiene la intención de ofrecernos con *Pro Race Driver* una nueva experiencia en los juegos de conducción. El juego presentará varias licencias internacionales, coches, equipos, pistas reales y una conducción hiper-realista, además de un sistema propio de deformaciones de los vehículos, que promete simular fielmente todos los choques y golpes que haya en el juego. Eso sí, toca esperar a Junio del 2002.

Para tratarse de un simulador de carreras, contará con un complejo guión.

GANADORES DEL JUEGO TINTÍN OBJETIVO AVENTURA (PSONE)

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Tintín Objetivo Aventura* para PlayStation que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de septiembre. Enhorabuena.

Jorge Lancis Galisteo	Alicante
Mª Pilar Carrascosa García	Asturias
Javier Roca Nadal	Baleares
Arnau Quera Bofarull	Barcelona
Unai Díez De Cerio Urain	Bizkaia
Ángela Portillo García	Cádiz
Pablo Fernández Durán	Guadalajara
Eloy Herranz Salvador	Madrid
Cristina Martínez De La Fuente	Madrid
Luís López Alonso	Madrid
Pablo Pérez Cerón	Málaga
Antonio Ibáñez Tirado	Sevilla
Roger Balcells Joncosa	Tarragona
Antonio Villar Preto	Valencia
Luis C. Arribas Guerra	Valladolid

ART FUTURA CON LOS VIDEOJUEGOS

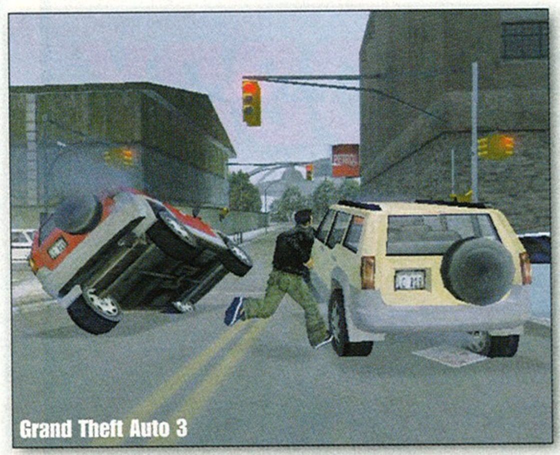
El certamen de arte digital tendrá lugar en Barcelona entre el 25 y 28 de octubre.

La doceava edición de Art Futura, una iniciativa en la que tienen cabida todas las formas de arte en las que intervienen los medios digitales, tendrá este año un hueco muy especial para los videojuegos. Durante el certamen pasarán, entre otros, genios del calibre de Jason Rubin, creador de *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter*. Para más información, pasad por la web www.artfutura.org.

ALUVIÓN DE RETRASOS POR LOS ATENTADOS

El terrorismo también atenta contra los videojuegos

Los atentados del 11 de septiembre en Nueva York también han tenido repercusión en la industria del videojuego, ya que la sensibilidad del pueblo americano está a flor de piel, y no es el mejor momento para sacar a la luz videojuegos ambientados en N.Y. o con un alto contenido violento. Así, el primer afectado ha sido *Metal Gear Solid 2*, que ha obligado a Konami a retocar un par de secuencias en las que aparecían las torres gemelas. Activision lo ha tenido un poco más difícil, ya que *Spiderman: Enter Electro* se ambienta íntegramente en Manhatan y precisa bastantes cambios. La lista de juegos afectados de cara a su lanzamiento en los EE.UU. continúa con *Grand Theft Auto 3*, *Duke Nuke'm*, *Smuggler's Run 2* y *Syphon Filter 3*, que podrían ver revisados sus contenidos. Incluso en Japón también se han producido retrasos, concretamente el de *Building Baku* de PS2, en el que debemos destruir edificios famosos a bombazos...



Aunque en Europa no lo notaremos, *GTa3* ha sido retrasado en USA



El contrabando de paquetes extraños ha obligado a Rockstar a retrasar un poco su juego.



El trepamuros va a tener que esperar un par de meses hasta que su ciudad sea reconstruida.



Este desconocido juego se basa en crear el caos en una ciudad. Obviamente, no es muy oportuno.

LOS SIMIOS DOMINARÁN PSOne

El juego será fiel a la trilogía clásica

Ubi Soft, Fox Interactive y Visiware han hecho público el acuerdo al que han llegado para lanzar un juego basado en la novela de Pierre Boule "El Planeta de los Simios" y que incluirá elementos de las dos primeras películas de la saga original, es decir, "El Planeta de los Simios" y "Regreso al Planeta de los Simios".

De momento no se sabe nada del juego ni de cómo será, lo que no es extraño si tenemos en cuenta que los usuarios de PSOne tendremos que esperar al año que viene para poder disfrutar de esta interesante adaptación.



El juego estará basado en la novela que dio pie a las películas.

SILENT HILL 2 ASUSTARÁ AÚN MÁS

La edición especial del juego se pondrá a la venta en España

Por fin, Konami ha revelado el contenido de los dos DVDs con los que contará el "digipack" exclusivo que se lanzará en Europa. Además del juego, el segundo DVD incluirá entrevistas con sus creadores, un making off de cómo se hizo *Silent Hill 2*, tres trailers del juego y una presentación del catálogo de Konami, que cuenta con títulos como *Age of Empires II* o *Silent Scope 2*. Para redondear todos estos extras, el DVD contiene un vídeo de *Metal Gear Solid 2* con calidad digital, una nueva versión del tema musical principal, una imagen exclusiva del juego (hay cuatro en total) y dos extras ocultos. *Silent Hill 2* saldrá en España el 23 de noviembre, así que ya podéis ir rompiendo la hucha...



Breves & Fugaces

Un mes más, empezamos con los más vendidos en Japón, que en el caso de PS2, han sido *Dinasty Warriors 3* y *Ace Combat 4*. En PSOne, los que han "barrido" han sido *Dance Dance Revolution 5th Mix* y *Sankyo Official Pachinko Simulation*...ahí es "ná".

Siguiendo con Sony, la compañía acaba de anunciar la bajada de precios de PSOne en Japón, donde ya ha pasado a costar 9.900 yenes (menos de 15.000 pesetas). Al mismo tiempo, se ha puesto en circulación una serie de juegos aún más barata, llamada PSOne Books, en la que se encuentran míticos títulos, como *Gran Turismo* o *Crash Bandicoot*, por poco más de 2000 pesetas ¿Llegarán estas iniciativas a nuestro país?

Una de cal y otra de arena con Square. Pese a la calidad de la película, "Final Fantasy: La Fuerza Interior" no ha funcionado nada bien en los EE.UU., algo que ha obligado a Square a dar por terminadas sus aventuras cinematográficas. Casi al mismo tiempo, Square ha anunciado que está trabajando en una nueva serie de animación, llamada "Final Fantasy Unlimited", de la que ya se comenta abiertamente que habrá videojuegos.

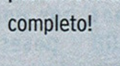
Y hablando de películas, el último juego en ser adaptado a un guión cinematográfico ha sido *Alone In The Dark*, que va a ser producida por Dimension Films.

Y para cerrar el mes, una que nos va a dejar con los dientes largos... Konami va a poner a la venta en Japón un pack de *Metal Gear Solid 2*, un tanto especial. Por 9.800 yenes, los afortunados nipones se llevarán el juego, un libro de 72 páginas con la historia del juego, un DVD con el "Making Of", el juego y...¡¡¡una figura de acción de Snake!!! Aunque no es completamente oficial, el pack podría llegar a nuestro país unos meses después del lanzamiento del juego.

DESCUBRE GAME CUBE, LA NUEVA CONSOLA DE NINTENDO



¡Uaaaaaa! Los chicos de Hobby Consolas se lo están pasando en grande con Game Cube, la nueva consola de Nintendo que ya tienen en su poder. ¿Quieres ser el primero en saberlo todo sobre ella? ¿Conocer de primera mano las sensaciones que proporciona? Pues no te pierdas el reportaje con todos los detalles sobre Game Cube, ¡Ah, que a ti lo que te gusta es Xbox!. Pues toma dos tazas: Hobby Consolas también te da todos los detalles de su presentación oficial en Europa, con la fecha de lanzamiento final, el precio definitivo, y los primeros juegos que la acompañarán en su salida. ¿Cómo? ¿Que a tí lo que te va es el fútbol? Pues te muestran lo mejor y lo peor de los tres grandes juegos del momento: *FIFA 2002*, *Pro Evolution 2* y *Esto es Fútbol 2002*. ¡Descubre cuál es el que te conviene! Y además, te ofrecen las guías de *Italian Job* y *Syphon Filter 3* para PSOne y nuevos detalles de *Shenmue 2*, *Devil May Cry*, *Moto GP 2* y muchos éxitos más. ¡No encontrarás nada más completo!







POKÉMON CRISTAL

La edición *Cristal* de Pokémon ocupa la portada del número 108 de la revista. Junto a la preview de este juego podréis encontrar un completo reportaje con 45 novedades para GameCube y Game Boy Advance, que incluye títulos como *Zelda GC*, *Mario Sunshine*, *Soul Calibur 2* o *FIFA 2002*. *Pokémon Stadium 2* de N64 es el protagonista de la sección de reviews. Y en cuanto a guías de trucos, apuntad *Tomb Raider GBC* y *Tony Hawk 2* como novedades. En la Revista Pokémon, la nueva consola de Nintendo, Pokémon Mini, descubre sus "interioridades".



Computer Hoy 79

Tener un potente ordenador pagando poco dinero ya no es tan difícil. El precio de los equipos ha bajado, pero el de la mayoría de sus componentes lo ha hecho de forma espectacular. Aprovechando la coyuntura, Computer Hoy explica las ventajas e inconvenientes de montar un PC, cómo elegir componentes y te advierten sobre las trampas que puede esconder la publicidad de este sector.



EL FIN DE LOS VIRUS...

PC MANÍA

...O casi. El número de noviembre de PC Manía te ofrece una (tremenda, tóxica y hasta parotóxica) comparativa de programas antivirus. Panda contra Norton. McAfee contra AVP. Y en el CD-ROM, versiones de prueba de todos ellos. ¿Aún quieres más? ¿Qué te parece, ampliando la cuestión de la seguridad, un informe que cuenta cómo defenderte de todos los ataques provenientes de Internet? ¿Y un repaso a la historia de Linux? ¿Qué me dices de una guía de videojuegos freeware? Ah, PC Manía sabía que te encantaría. Pero eso no es todo, porque también analizan a fondo el controvertido Windows xp. Ahí queda eso.

Micromanía

Solo para adictos

TE DESCUBRE EL FUTURO

Micromanía te invita en su próximo número a descubrir uno de los juegos más prometedores de la estrategia en PC: *Battle Realms*. Descubre todo lo que sus creadores, Liquid Entertainment, quieren aportar al género con este título. Además, encontrarás un reportaje especial sobre la última edición de Siggraph, en el que te enterarás de cuáles son las últimas tendencias en el diseño gráfico para videojuegos. También descubrirás los secretos del juego más esperado, *Commandos 2*, en una exhaustiva guía que te revelará los mejores consejos para llegar hasta el final.

No acaba aquí la cosa. Analizan a fondo los juegos más actuales y te muestran los avances de los títulos más prometedores de los próximos meses. Todo junto a tus secciones favoritas, noticias, trucos y, claro está, los 2 CD ROM de este mes repletos de las mejores y más actuales demos. Te invitamos a descubrir el futuro, este mes, por sólo 650 pesetas.





10 Razones para

(...o para que te puedas

Seguro que, si no tienes ya una PS2, te estás planteando muy seriamente hacerte con una. Pues bien, Sony te lo ha puesto ahora mucho más fácil al haber bajado de golpe el precio de su consola nada más y nada menos que 20.000 pesetas del ala. Pues ¡ala! a leer este reportaje y a ver si te decides a pasarte a la nueva generación...

1 Un precio ajustado

En realidad, más que una razón, son 20.000 razones. La rebaja de precio hecha efectiva por Sony el 28 de septiembre ha dejado la consola al más que atractivo precio de 49.900 pesetas, incluyendo cableado y Dual Shock 2. Para empezar a disfrutar sólo te hace falta un juego (que de primeras puedes alquilar), y una tarjeta de memoria (imprescindible, eso sí), que te va a costar unas 6.990 pesetas. Vamos, que puedes tener una PS2 equipada a tope por casi lo que hace muy poco tiempo costaba sólo la consola. El precio de PlayStation 2 ya no es un problema grave.

	ARTÍCULO	PRECIO	ACUMULADO
IMPRESCINDIBLE	Consola	49.900	49.900
	Memory Card	6.990	56.890
RECOMENDABLE	Juego	9.990	66.890
INTERESANTE	Mando DVD	4.990	71.870
	2° Dual Shock 2	4.990	76.860

2 Gran Turismo 3



Gran Turismo 3 A-Spec es uno de esos juegos que por sí solos justifican la compra de una consola. A poco que te gusten los coches, este título te garantiza la diversión durante meses, pues sus posibilidades en cuanto a vehículos, circuitos, competiciones y opciones son prácticamente inagotables. Su calidad gráfica te impactará y su jugabilidad te mantendrá pegado a la consola horas y horas.

comprar una PS2

sentir orgulloso de tenerla ya)

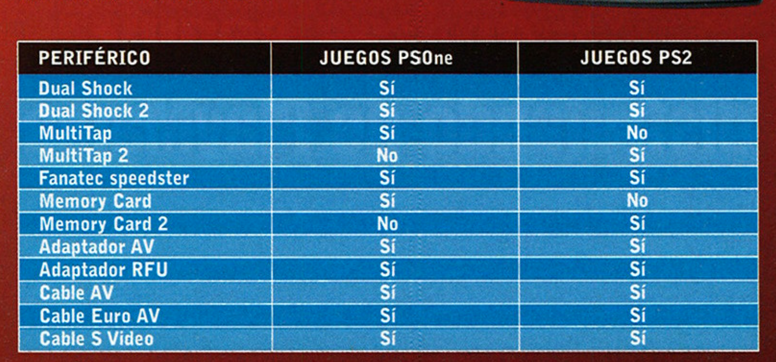
3 El vídeo DVD

Por si jugar te parece poco, tu flamante PS2 se convertirá en tu vídeo particular. Además, no necesitas nada para empezar a disfrutar de la mejor calidad de imagen y sonido digital. Cuando te hagas con la consola, no te olvides de comprar o alquilar una película en DVD. Vas a alucinar con la calidad de este sistema, y más teniendo en cuenta que la consola no desmerece frente a otros reproductores DVD de gama media. Sólo echarás en falta un mando a distancia, pero Sony ha puesto a la venta el oficial, que te permite acceder a todas las funciones del reproductor. Cuesta 4.990 pesetas, aunque te puedes apañar con el Dual Shock.



4 Aprovecha los periféricos de PSOne

Otra ventaja es que no necesitas hacer demasiados desembolsos extras, ya que los periféricos que tienes de tu actual consola funcionan en PS2. Cables, mandos, volantes, alfombrillas, joysticks... Lo único que no puedes aprovechar es la tarjeta de memoria, que sólo te sirve para los juegos de PSOne, el Multitap y el cable Link. Para que tengas claro qué periféricos puedes usar y en qué casos, mira esta tabla:



PERIFÉRICO	JUEGOS PSOne	JUEGOS PS2
Dual Shock	Sí	Sí
Dual Shock 2	Sí	Sí
MultiTap	Sí	No
MultiTap 2	No	Sí
Fanatec speedster	Sí	Sí
Memory Card	Sí	No
Memory Card 2	No	Sí
Adaptador AV	Sí	Sí
Adaptador RFU	Sí	Sí
Cable AV	Sí	Sí
Cable Euro AV	Sí	Sí
Cable S Video	Sí	Sí

5 Disfrutarás de juegos alucinantes







Ninguna consola actual es capaz de ofrecerte los juegos que PS2 pone a tu alcance. Si *GT3* no te parece ejemplo suficiente, seguro que la sola mención de *Metal Gear 2* o *Final Fantasy X*, ambos para el año que viene, ya te pone los dientes largos. Los alucinantes títulos que nos esperan en Navidad, muchos de ellos exclusivos para PS2 como *Soul Reaver 2* o *Jak & Daxter*, son una buena prueba de ello. Aquí tienes una relación de 10 joyas que debes tener en cuenta en tus próximas compras. Y esto es sólo el principio...

1. Gran Turismo 3	5. FIFA 2002	9. Soul Reaver 2
2. Silent Hill 2	6. W. R. Championship	10. Commandos 2
3. Resident Evil	7. Jak & Daxter	11. Crash Bandicoot
4. Devil May Cry	8. Tony Hawk 3	12. Time Crisis 2

6 Los precios de los juegos también bajarán

En Japón ya se han puesto en marcha iniciativas para reeditar juegos a precios más reducidos, algo similar a lo que en PSOne es la serie Platinum. En España, la pionera en este asunto va a ser Virgin que, entre noviembre y diciembre, va a reeditar, con el sello de Midas, los dos primeros juegos de PS2 a 5.990 pesetas. Van a ser *Dinasty Warriors 2* y *Robot Warlords*. Seguro que esta iniciativa no tarda en extenderse.

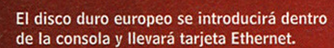




7 Podrás conectarte a Internet

Aunque aún tendremos que esperar, probablemente hasta la primavera del 2002, PS2 nos va a permitir navegar por Internet con total libertad, haciendo uso de todos sus servicios y jugando Online. Para ello necesitaremos el disco duro y la tarjeta Ethernet, elementos que previsiblemente se venderán juntos. ¿Precio? Aún no se sabe.





El disco duro europeo se introducirá dentro de la consola y llevará tarjeta Ethernet.



Un teclado, un ratón y este espectacular monitor extraplano son otros de los periféricos previstos.

9 Un futuro plagado de sorpresas

PS2 es una consola preparada para el futuro. Presenta numerosos puertos de expansión que ya nos han deparado alguna sorpresa, como que podamos usar ratones y teclados USB de PC. Pero además, ya se ha experimentado con tecnología de reconocimiento de imagen y color que nos permitirán disfrutar de un mundo nuevo de posibilidades. Con una cámara de vídeo digital conectada a la consola, será posible transmitir nuestros movimientos al juego. ¿Te imaginas jugando al tenis con una raqueta de verdad? De momento no hay ningún juego que aproveche estas posibilidades, pero se sigue trabajando en ello y se esperan resultados espectaculares...

5 Podrás jugar con los títulos de PSOne

No tienes que deshacerte de tu "juegoteca", y puedes seguir jugando a tus títulos favoritos de PSOne sin necesidad de tener las dos consolas conectadas. PS2 se "traga" todos los juegos de PlayStation (salvo raras excepciones) y además, puedes aprovechar las posibilidades de PS2, suavizando las texturas de los juegos de PSOne y reduciendo los tiempos de carga. Incluso podrás cargar sin problemas las partidas que ya tengas grabadas en las tarjetas de memoria de tu actual PlayStation.









Desde este menú podrás mejorar la calidad de reproducción de los juegos de PSOne y reducir los tiempos de carga.

10 Tienes la garantía de Sony

Sony ya ha demostrado que sabe de qué va esto de los videojuegos, no en vano PlayStation ha conseguido imponerse en un mercado dominado por Sega y Nintendo, quienes no pudieron frenar el arrollador empuje de Sony. En cuanto a los futuros rivales de PS2 (se espera que XBox y Game Cube estén a la venta en España en marzo), van a tener un precio similar (incluso superior) y no tienen el mismo planteamiento que PS2. Por un lado XBox, la máquina de Microsoft, parece decantarse por la línea de juegos de PC, mientras que Game Cube, la de Nintendo, va a mantener básicamente su estilo más infantil. PS2 parece, a priori, el sistema que ofrecerá mayor variedad de juegos.



11 ...y podrás seguir disfrutando de PlayManía

Esta razón es quizá la más importante de todas. Porque, ¿qué ibas a hacer tú con una consola nueva y sin una revista que diera toda la información sobre ella? Por supuesto, nosotros seguiremos aquí, igual que siempre, ofreciéndote todo sobre PS2. Bromas aparte, tú mejor opción es PS2 (y PlayManía, claro...).

Sumérgete en la aventura

Desde sus orígenes, las aventuras han sido uno de los géneros que más adeptos ha ganado en todo el mundo, y uno de los que con mayor asiduidad explora nuevos caminos hacia la diversión. El género de la aventura sigue evolucionando, algo que vamos a poder comprobar en nuestra PS2 durante los próximos meses. Para que nada os pille de sorpresa, hemos reunido en estas páginas toda la información que hay disponible sobre los títulos aventureros más prometedores y que a buen seguro marcarán nuevas tendencias en el género.

Un género en continua expansión

A la hora de hablar sobre aventuras, resulta casi imposible no hacer mención a títulos como *Metal Gear Solid*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Silent Hill* o *Soul Reaver*, por mencionar sólo unas pocos. Todos estos títulos, y muchos otros más, supusieron un salto abismal respecto a los 16 Bits, ya que abrieron la posibilidad de explorar e interactuar en unos mundos que, en casi todo los casos, han sido tridimensionales. Ahora, con PS2, los programadores tienen ante sí unas posibilidades técnicas gigantescas, con las que se abren nuevas posibilidades en la práctica totalidad de los géneros.

En el caso concreto de las aventuras, podemos esperar unos planteamientos más complejos, en los que también entren en juego elementos de otros géneros, como la estrategia, o un desarrollo de la acción bastante más rápido, frenético y espectacular. Por supuesto, los escenarios serán mucho más grandes, amplios y detallados que en los juegos de 32 Bits, y los personajes más versátiles, mejor animados y con superiores posibilidades de acción.

Sobre estas innovaciones debe trabajar la inventiva de las compañías, que hoy por hoy, un año después del lanzamiento de la consola en Europa, ya están empezando a mostrar de lo que es capaz PS2, con títulos tan atractivos como *Devil May Cry* o *Soul Reaver 2*. Si como nosotros tienes sed de aventura, no pierdas de vista los juegos que os adelantamos a continuación.

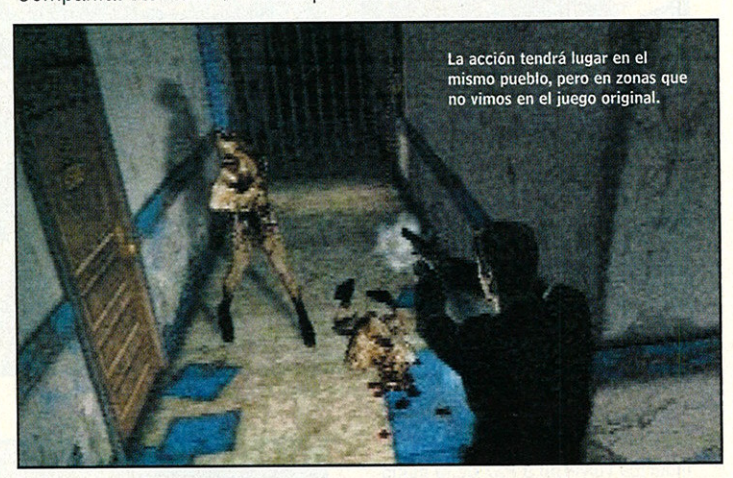
El terror seguirá sin tener forma

Una de las mayores aportaciones de PlayStation a la historia de los videojuegos ha sido, sin duda alguna, la introducción del terror y el suspense como parte activa de las aventuras. Las bases de este subgénero las sentó Capcom con su saga *Resident Evil*, y las culminó de manera magistral Konami, con su inimitable *Silent Hill*, el único título que ha sido capaz de infundir verdadero pánico. Ahora PS2 se va a encargar de llevar el horror y la angustia a un nuevo nivel, gracias a sus capacidades técnicas y las enormes posibilidades de audio que ofrece.

Silent Hill 2

LA MÁXIMA EXPRESIÓN DEL HORROR

Compañía: **Konami** / Fecha prevista: **Diciembre 2001**


La acción tendrá lugar en el mismo pueblo, pero en zonas que no vimos en el juego original.


Los personajes han ganado mucho en detalle.


La acción seguirá estando muy presente.

Hasta la fecha, el Silent Team de Konami ha sido el único grupo de desarrollo capaz de infundir verdadero terror con un juego: *Silent Hill*. Su secuela no va a ser menos, ya que gracias al potencial técnico de PS2, promete explotar todas sus cualidades hasta límites inesperados.

En *Silent Hill 2*, la ambientación volverá a ser el punto clave de la aventura, casi como si se tratara de un personaje más. Sin embargo, las limitaciones técnicas de PSOne han desaparecido con PS2, y Konami ha podido introducir todo aquello que soñó con la primera entrega: efectos de luz y sombra en tiempo real, niebla volumétrica, sonido envolvente 3D, 60 fps constantes, entornos gigantescos, unos personajes mejor animados...

Va a ser sin duda uno de los grandes juegos de las Navidades.


Un detalle técnico: niebla volumétrica.


Los escenarios estarán muy cuidados.

The Thing (La Cosa)

UN CLÁSICO DEL CINE PUESTO AL DÍA

Compañía: **Vivendi Universal** / Fecha prevista: **Primavera 2002**


La Cosa podrá poseer a nuestros compañeros, y desde su interior, atacarnos por sorpresa.


La acción estará muy presente, aunque no será una parte fundamental de la aventura.

En los años 80, la Paramount produjo el remake de un clásico de terror, "The Thing", una película que nos introducía en una base científica del ártico, donde se está estudiando una forma de vida alien capaz de introducirse en el cuerpo humano para suplantar la personalidad, y acabar con el huésped desde dentro. En el caso del videojuego, adoptará la mecánica de un Survival Horror e incorporará elementos nuevos en el género, como el control del comportamiento de nuestros compañeros de equipo, ya que La Cosa podrá poseerlos y atacarnos por sorpresa. Desde luego, "la cosa", valga el chiste fácil, apunta muy buenas maneras.

Run Like Hell (RLH)

EL MÁS CLARO HEREDERO DEL ESPÍRITU ALIEN

Compañía: **Interplay** / Fecha prevista: **Verano 2002**

Como si de la película Alien se tratara, *RLH* nos invitará a sentirnos solos en la inmensidad del espacio, ya que una legión alienígena está acabando con los miembros de nuestra tripulación. Lo mejor de todo es que los aliens serán inteligentes, y podrán acoplar a su cuerpo extremidades humanas para manejar ordenadores y máquinas, haciendo muy difícil nuestra existencia.

A diferencia de los otros dos títulos que aparecen en esta misma página, *RLH* apostará por un planteamiento propio de los Survival Horror, como *RE Code: Veronica X*, en el sentido de que las cámaras estarán prefijadas y los escenarios serán completamente poligonales.


En *RLH* la acción será tan importante como los puzzles.

Con la acción por bandera

Una de las mayores variaciones en el género ha sido la introducción masiva de la acción en el desarrollo de las aventuras, aportación que realizó Capcom con *Onimusha* y que ahora parecen estar aplicando otras muchas compañías a sus desarrollos. Dentro de esta segunda vertiente de las aventuras, estos son los títulos que empiezan a despuntar por razones más que obvias.

Devil May Cry

CAPCOM CAMBIA LOS ESQUEMAS

Compañía: **Capcom** / Fecha prevista: **Diciembre 2001**



La acción es continua, constante y frenética.



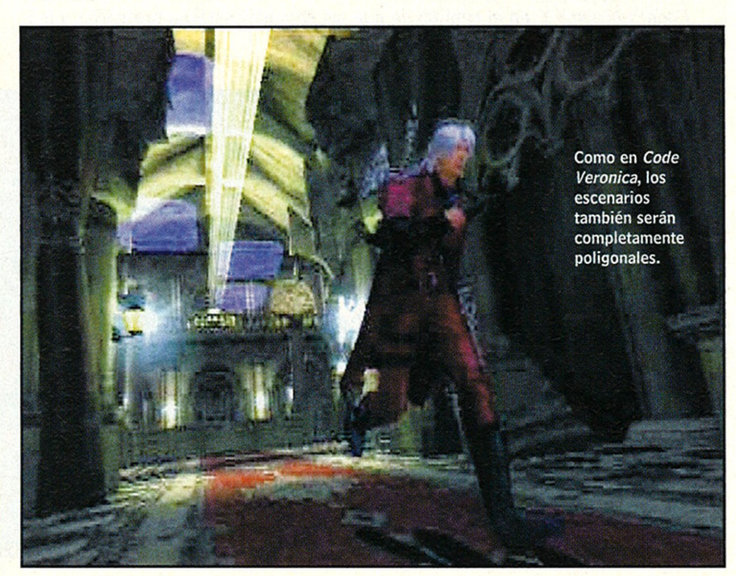
Tampoco faltarán los enemigos finales.



Dante dispondrá de un amplio arsenal.

Capcom va a dar un paso adelante en la evolución de sus aventuras con este título, que apuesta por la acción de manera descarada. Con él, Capcom quiere cambiar las cosas, hasta tal punto, que el juego se estructurará en misiones, en lugar de ser una historia continuada, como hemos visto en la saga *Resident Evil*. En total habrá 20 misiones, y en cada una de ellas tendremos que cumplir unos objetivos muy claros, como conseguir un determinado objeto. Para ello, Dante, que así se llama el protagonista, tendrá que explorar unos alucinantes escenarios 3D repletos de criaturas del averno, haciendo un frenético uso de sus puños, espadas y armas de fuego. Además, podremos comprar nuevas técnicas para las armas, utilizando como moneda unas piedras que dejarán los enemigos al ser vencidos.

Por todo esto, *DMC* es, de cara a las Navidades, una de las propuestas más interesantes e innovadoras.



Como en *Code Veronica*, los escenarios también serán completamente poligonales.

Shadowman 2

DIRECTO DESDE EL REINO DE LAS SOMBRAS

Compañía: **Acclaim** / Fecha prevista: **Noviembre 2001**



En esta segunda incursión de Mike Leroi, la acción estará más presente en el desarrollo.

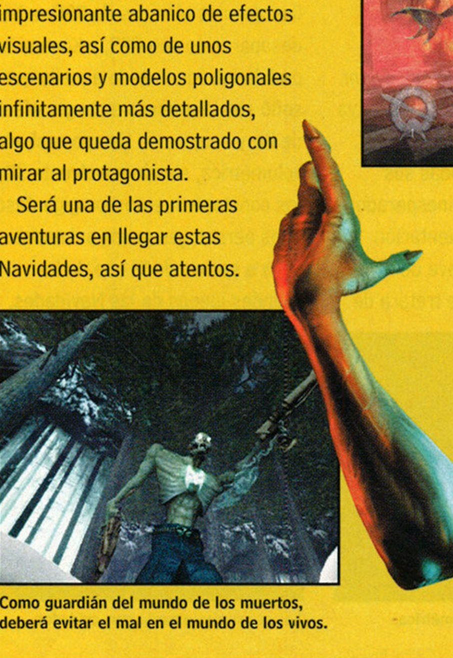
Mike Leroi y el mundo de los muertos volverán a PS2 de la mano de Acclaim en una segunda aventura que apostará, en mayor medida, por la acción sin descanso. En esta nueva aventura, Shadowman volverá a enfrentarse a una malévola organización de demonios y asesinos que planean sembrar el caos en la Tierra.

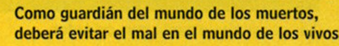
Frente al primer *Shadowman* de PSOne, de modesta factura técnica, esta secuela hará gala de un impresionante abanico de efectos visuales, así como de unos escenarios y modelos poligonales infinitamente más detallados, algo que queda demostrado con mirar al protagonista.

Será una de las primeras aventuras en llegar estas Navidades, así que atentos.



En Shadowman 2 podremos seguir equipando dos armas simultáneamente.





Como guardián del mundo de los muertos, deberá evitar el mal en el mundo de los vivos.

Drakkan 2

UN UNIVERSO DE ESPADA Y BRUJERÍA

Compañía: **Sony** / Fecha prevista: **Por determinar**

Los estudios de desarrollo de Sony han apostado por la secuela de una de las aventuras más exitosas de PC, *Drakkan*, en el que controlaremos a una amazona y su dragón por unos complejos mundos 3D repletos de demonios, ogros y demás parafernalia fantástica.

En lo referente a su desarrollo, guardará no pocas similitudes con *Tomb Raider*, aunque la continua afluencia de la acción y la posibilidad de montar en un dragón para recorrer largas distancias o realizar combates aéreos, le otorgarán una fuerte identidad propia.

Otro punto original es que se trata de una de las pocas aventuras en las que podremos utilizar un amplio arsenal de armas blancas, como cetros, lanzas, mazos y hachas, así como un buen puñado de hechizos mágicos, y la única en ambientarse en un fantástico universo de espada y brujería, donde tienen cabida todo tipo de seres imaginarios.

Drakkan es sin duda alguna otra de las muchas propuestas a las que no debemos perder la pista, porque promete diversión a raudales.



A lo largo de la aventura tendremos que conversar con los habitantes de los poblados.



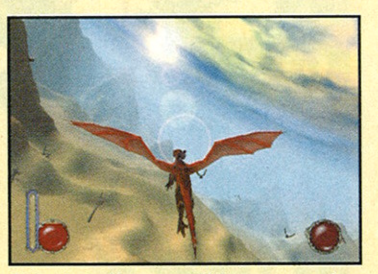
Cada zona de juego presentará un enemigo de mayor tamaño y proporcional dificultad.



Siguiendo la estela de *Tomb Raider*, la protagonista de *Drakkan* será una aguerrida fémina.



Entre los enemigos nos encontraremos ogros, demonios, duendes, dragones...



El dragón Arokh nos permitirá recorrer grandes distancias y vivir impresionantes combates.

Blood Omen 2: Legacy of Kain

EL VAMPIRO MÁS DESPIADADO DE EIDOS

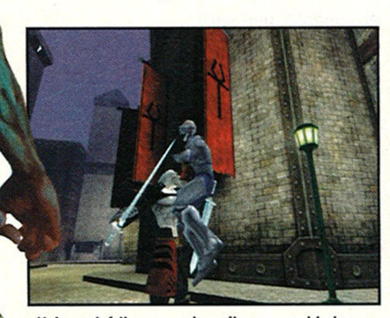
Compañía: **Eidos** / Fecha prevista: **Diciembre 2001**

Para muchos, *Soul Reaver* fue la carta de presentación de Kain, el vampiro enemigo de Raziel, aunque años antes ya había protagonizado *Blood Omen*, su propia aventura. Ahora Eidos le ha dado una segunda oportunidad, en un título que combina las cualidades de *Blood Omen* con el despliegue de medios de *Soul Reaver 2*.

Como en su primera aventura, Kain tendrá a su merced una serie de ciudades y escenarios para demostrar su inclemencia y falta de piedad con los seres humanos, sobre los que descargará toda su ira, no sólo chupándoles la sangre, sino ejecutando todo tipo de castigos que se os ocurra (desde empalarles a atravesarles con sus propias garras). Entre otros muchos cambios y adaptaciones a los nuevos tiempos, *Blood Omen 2* se desarrollará desde una perspectiva en tercera persona y no aérea como en su primera aventura, contando con unos escenarios y un desarrollo que parecen sumamente prometedores.



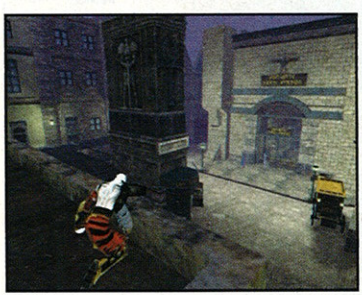
Kain desarrollará habilidades sobrehumanas a lo largo del juego, como hacerse invisible.



Kain podrá llevar a cabo mil y una maldades con los seres humanos que se encuentre.



Los escenarios contarán con un nivel de detalle sublime, acorde al potencial de PS2.



Como en otros juegos, el sigilo y la infiltración serán una de las muchas bazas de Kain.



Como en cualquier buena aventura, no faltarán las conversaciones con personajes secundarios.

Como las aventuras de toda la vida

Aventuras como las que hemos vivido en PSOne las va a seguir habiendo, pero en menor medida. Como es lógico, la evolución propia de una consola como PS2 no se va a limitar a los gráficos, ya que los propios conceptos de juego están alcanzando una complejidad mayor, con unas posibilidades de interacción que, en la inmensa mayoría de los casos, superan con creces todo lo visto en PSOne.

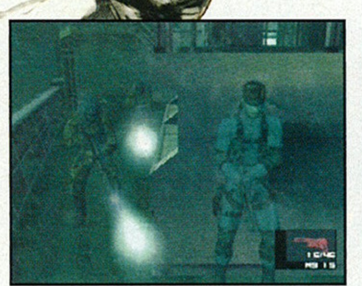
Metal Gear Solid 2

EL MÁS DESEADO DE TODOS LOS TIEMPOS

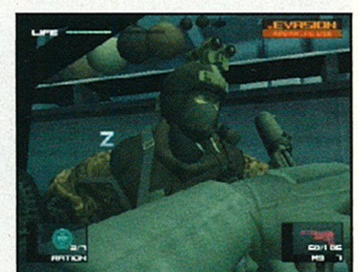
Compañía: **Konami** / Fecha prevista: **Febrero 2002**

Aunque está confirmada la mala noticia de su retraso a los primeros meses del año que viene, seguimos pensando que *MGS2* es uno de los juegos más potentes y esperados del creciente catálogo de PlayStation 2.

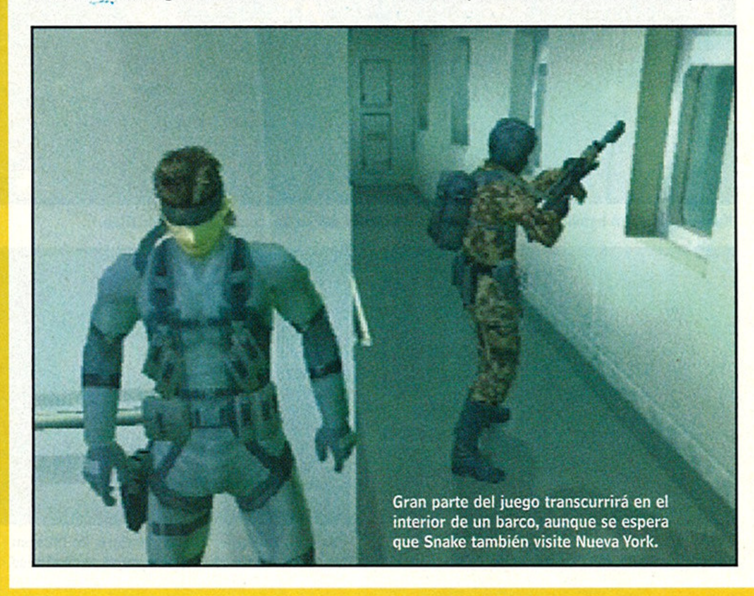
Como bien sabéis, Konami se ha cerrado en banda a facilitar nueva información sobre el juego hasta que se ponga a la venta en los EE.UU. el próximo 13 de noviembre, pero ya sabemos que nuestra versión llegará, como mínimo, traducida al castellano, manteniendo el doblaje americano... Sólo nos queda esperar a que el tiempo pase rápidamente.



La IA de los enemigos será de lo más real.



También podremos utilizar una vista subjetiva.



Gran parte del juego transcurrirá en el interior de un barco, aunque se espera que Snake también visite Nueva York.

Soul Reaver 2

CRÓNICAS VAMPÍRICAS, SEGUNDA PARTE

Compañía: **Eidos** / Fecha prevista: **Diciembre 2001**

El vampiro más conocido y castigado de PSOne regresa a PS2 para culminar su venganza contra los clanes de las tierras de Nosgoth, tarea que dejó pendiente al finalizar el primer *Soul Reaver*.

En esta secuela, Raziel contará con todas sus habilidades intactas, como cambiar de plano, a las que se sumarán algunas nuevas para afrontar con éxito los nuevos retos. Por lo que hemos podido ver, *SR2* adoptará un planteamiento de juego muy parecido al de su antecesor, en el sentido de que habrá enrevesados puzzles, unas grandes dosis de plataformas y, como no, nuevos enemigos finales.



El apartado gráfico va a mejorar considerablemente en la secuela.

Onimusha 2

MÁS HORROR EN EL JAPÓN MEDIEVAL

Compañía: **Capcom** / Fecha prevista: **Otoño 2002**

Capcom no abandona su fórmula más clásica, es decir, fondos renderizados y personajes poligonales, a la hora de diseñar nuevos Survival Horror. O al menos este es el caso de *Onimusha 2*, en el que ya ha empezado a trabajar, y del que se espera que mantenga el espíritu del juego original, es decir, que los elementos de aventura presentes muy probablemente estarán reñidos con la acción.

Los aspectos en los que se está centrando Capcom con mayor hincapié son los referentes a las animaciones de los personajes, una mayor interactividad de los escenarios, y por supuesto el argumento, que será completamente nuevo.



La acción volverá a compartir cartel con la aventura, como el primer *Onimusha*.



El protagonista será un nuevo guerrero samurai, llamado Yubey.

Abriendo nuevos caminos

Todos los títulos que os hemos mostrado hasta ahora encajan perfectamente dentro de un arquetipo de aventura, como pueda ser el Survival Horror. Sin embargo, actualmente están en desarrollo otro tipo de juegos que no se amoldan perfectamente a esta idea, ya que abren nuevos caminos y posibilidades que hasta ahora no habían sido explotados. Estos tres que os indicamos a continuación son una clara muestra.

Prisoners of War

CÓMO ESCAPAR DE UN CAMPO DE CONCENTRACIÓN

Compañía: **Codemasters** / Fecha prevista: **Primavera 2002**

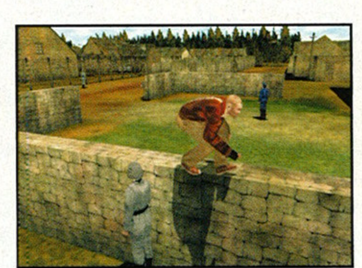


La IA está siendo creada con gran acierto.



Gráficamente, el juego todavía está verde.

Inspirado en la serie, y posterior juego de mesa, La Fuga de Colditz, y en un título de Spectrum tan mítico como *The Great Escape*, *POW* nos permitirá revivir las peripecias de un grupo de soldados aliados que planean escapar de un campo de concentración alemán durante la II Guerra Mundial. Para llevar a cabo tan ardua tarea, podremos controlar a un grupo de soldados expertos en distintas materias, como idiomas, mecánica o explosivos, teniendo que coordinar sus habilidades para crear un plan de escape perfecto. Acciones como trepar, andar con sigilo o manipular todo tipo de herramientas serán tan necesarias como el buen conocimiento del terreno, un campo de concentración repleto de barracas, instalaciones para los soldados nazis y todo tipo de medidas de seguridad. A esto tendremos que sumar las posibilidades y limitaciones que nos ofrecen inclemencias de la climatología, que también jugarán un papel importante.



Evitar que nos descubran será vital.

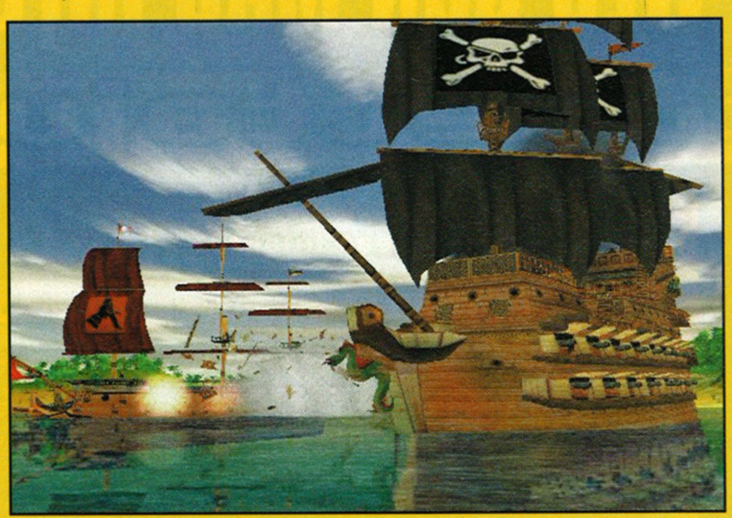


Cada personaje estará especializado en distintas materias, como idiomas, espionaje...

Pirates: Legend of Black Cat

VIENTO EN POPA... ¡¡¡Y A TODA VELA!!!

Compañía: **Electronic Arts** / Fecha prevista: **Navidades**



Esta imagen corresponde al E3 de mayo, por lo que el juego habrá mejorado bastante.

Las viejas películas de piratas han sido la excusa perfecta para que Westwood esté trabajando en una aventura tan atípica como original. En ella controlaremos a una bella pirata que tiene bajo su mando un barco y toda su tripulación, y con ellos podremos surcar los siete mares en busca de tesoros y nuevos territorios, mientras que asaltamos pequeñas embarcaciones y nos encaramos con otros piratas o buques de guerra del ejército. Como podéis ver, el planteamiento se antoja muy prometedor, y en el confluirán elementos propios de géneros tan dispares como la estrategia y la acción, adoptando cada uno de ellos distintas formas de juego. Así, por ejemplo, la exploración de los territorios será bastante parecida a cualquier *Tomb Raider*.

Tomb Raider Next

¿MÁS DE LO MISMO O REALMENTE NUEVO?

Compañía: **Eidos** / Fecha prevista: **Navidades 2002**

Lara no ha llegado a tiempo para la cita de estas Navidades, algo que sin duda va a jugar a favor de su próxima aventura, que aparecerá a finales del año que viene. En este nuevo *Tomb Raider*, bautizado por ahora como *Next*, entrará en juego un segundo personaje controlable, así como un sistema de puntos de experiencia por el cual, los protagonistas no podrán acceder a determinadas zonas hasta alcanzar un nivel concreto.



Core está llevando el desarrollo en el más profundo de los secretos.



Por el momento sólo se ha visto una escena de vídeo, pero prometía cambios importantes.

Time Crisis 2

Mejorar lo inmejorable


El "cerebro" de los malos no dudará en utilizar escudos humanos. Habrá que afinar mucho la puntería...


Saber elegir el mejor momento para cubrirnos y recargar es una de las claves para avanzar en el juego.


Aunque no abundan, de vez en cuando se nos obsequiará con algún que otro efecto de luz realmente sorprendente.


La animación de los malos al caer varía en función de la zona del cuerpo donde sea alcanzado.

La llegada a PS2 de la conocida saga de pistola de Namco supone el estreno del género en esta consola y un salto cualitativo importante con respecto a lo ya visto en 32 bits.

No hay mucho títulos capaces de llegar a equipararse con su versión arcade y *Time Crisis 2* va mucho más allá, ya que no sólo iguala, sino que supera a la "coin op" que ha hecho auténtico furor en los salones recreativos de todo el mundo, gracias a una buena serie de añadidos, tanto jugables como gráficos, que le convierten en un imprescindible si te gustan los arcades de pistola.

PARA EMPEZAR, Namco ha mantenido todo lo bueno de la recreativa, sabiendo añadir extras que aportan vistosidad y mayor vida útil. Al igual que en la recreativa, la acción será secundada por dos personajes, pudiendo jugar bien con un amigo, a pantalla partida o con i-Link, bien en solitario, con el compañero controlado por la máquina. Otra opción es jugar en solitario utilizando dos pistolas, lo que os aseguramos que es una divertidísima novedad.

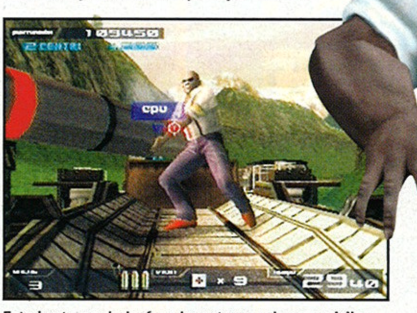
Como ocurre con todos los juegos del género, *TC2* deja cierta sensación de brevedad en lo que se refiere al modo de juego principal, pero Namco, sabedora de este

Jefes finales para todos los gustos

Además de la "legión" de enemigos que habremos de eliminar en cada uno de los niveles, no faltarán los clásicos enfrentamientos con los jefes al final de cada fase. Al igual que durante el desarrollo del juego, la variedad de situaciones es espectacular. Un vehículo blindado, un vibrante tiroteo entre lanchas, un enfrentamiento en el techo de un tren o la persecución del malo malísimo por el último escenario son algunos ejemplos. Contra ellos habrá que ir con sumo cuidado.


El jefe final utilizará como arma nada más y nada menos que... ¡un satélite!


El subnivel de las lanchas es uno de los más vistosos, y su jefe uno de los más complicados por su rapidez.


Este bruto no dudará en levantar a pulso un misil y tratar de atizarnos con él como si fuera un garrote.




Los enemigos aparecerán por todas partes, superando en número a los que presentaban los *TC* de PSOne.


Nuevos detalles con respecto a la recreativa jalonan el desarrollo, como la inclusión de frutas en los barriles.


Pese a que el compañero controlado por la máquina no es demasiado diestro en el disparo, al menos parte de los enemigos irán a por él, quedando indefensos.


Si por error disparamos a nuestro compañero seremos penalizados así que habrá que poner mucho cuidado.


El modo para dos jugadores pierde mucho si lo jugamos sin otra consola, otro *TC2* y sin cable i-Link.


El humo que sueltan las armas tras los disparos es otra de las nuevas inclusiones. Tras un tiroteo largo, el efecto se multiplica y está perfectamente recreado.

problema, ha incluido cuatro modos de juego secundarios, que lejos de ser meros añadidos para cumplir, constituyen otra forma de disfrutar de *TC2* y alargan la vida útil del juego, sobre todo el modo Crisis Mission, en el que habrá que cumplir variadas misiones.

A todo esto, hay que añadir que el apartado gráfico ha recibido algunas mejoras con respecto a lo que pudimos ver en la recreativa y, aunque no suponen grandes diferencias, contribuyen a un acabado visual más completo e impactante. El humo que sueltan las armas al disparar o añadidos como las frutas que se desparraman al disparar a los barriles son unos ejemplos.

Namco ha incluido novedades jugables y técnicas que hacen que esta versión de PS2 sea más completa que la recreativa.

Y POR ÚLTIMO NOS QUEDA LA PISTOLA. El mes pasado os comentábamos que habíamos detectado ciertas imprecisiones con la nueva G-Con 45 2. Pues bien, hemos de decir que estas imprecisiones han sido completamente subsanadas en la versión final, haciendo de la pistola de Namco no sólo un elemento imprescindible para disfrutar de *TC2* en todo su esplendor (recordemos para los despistados que con el Dual Shock 2 también se puede jugar), sino una verdadera herramienta de precisión.

Así pues, pese a que el desarrollo del modo principal es idéntico al de la recreativa, encontramos que esta versión para PS2 ofrece suficientes incentivos como para justificar su compra. Y si a eso le añadimos que saldrá un pack con el juego y la pistola al irresistible precio de 12.990 pesetas, pues... ¡a por él!


Además de ocuparnos de los enemigos, en muchas ocasiones habrá que lidiar con los elementos del escenario, que pueden dañarnos o deslumbrarnos.

Otra forma de disfrutar

Los cuatro modos de juego secundarios son el complemento ideal para el modo principal. Además de practicar nuestra puntería o participar en un concurso de tiro al plato, hay un modo de misiones cortas tan variado y difícil que supondrá un verdadero reto. Estos modos se van abriendo según se avanza en el juego.

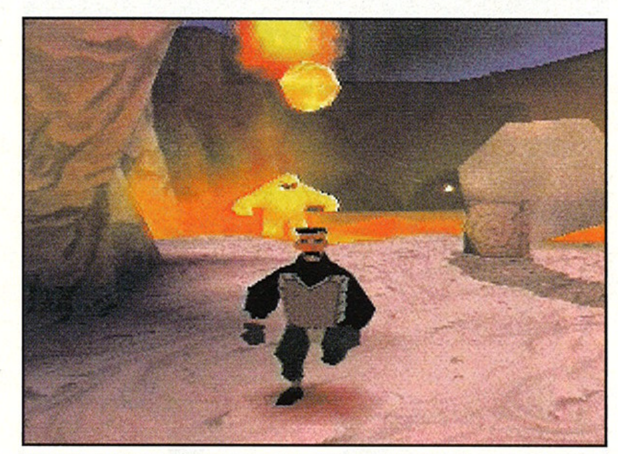

"Picarnos" con un amigo a ver quién hace más puntos ante un blanco móvil es uno de los retos.


Un ejemplo de misión es eliminar a los malos dentro del tiempo límite y sin tocar un sólo civil.



Atlantis: El Imperio Perdido

En busca de la civilización hundida



Si las cosas se ponen feas, nada como poner los pies en polvorosa para cambiar a un personaje que por sus características pueda solucionar mejor la situación.

Tanto en las distancias largas como en el cuerpo a cuerpo, la vara de la princesa Kida es una de las mejores armas que manejaremos a lo largo del juego.

Basado en su nueva película de animación, Disney nos propone embarcarnos en la búsqueda de la Atlántida en una apasionante y divertida aventura que poco tiene que ver con sus títulos anteriores.

Como cada año por estas fechas, llega a nuestras PSOne el juego basado en la película navideña de Disney, aunque hay que matizar que nos encontramos ante un título que rompe con la línea seguida habitualmente por la factoría. Y es que *Atlantis El Imperio Perdido* va mucho más allá del plataformas sencillito y destinado al público infantil al que Disney nos tiene acostumbrados. Igual que la película, el juego muestra unos tintes mucho más adultos de lo habitual, lo que seguro que agradecerán los amantes de las plataformas con su toque aventurero.

EN *ATLANTIS* VAMOS A ENCONTRAR una aventura en toda regla. Siguiendo fielmente el desarrollo de la película, cada una de las 13 fases de las que consta el juego nos exigirá usar un poquito la cabeza, además de ser hábiles con el Dual Shock. Los quebraderos de cabeza vienen dados por las distintas habilidades que poseen los cinco personajes que podemos controlar de forma alternativa, ya que de estas habilidades dependerá que podamos superar los obstáculos que nos impiden avanzar: una pared escalable, un pasillo bloqueado... Es decir, habrá que acertar con el personaje adecuado para cada caso. También habrá que encontrar llaves, aunque este tipo de búsquedas no son muy abundantes. Hay que decir que estos retos, pese a ser más complejos de lo habitual, en ningún caso son demasiado complicados, para hacerlos accesibles también a los pequeños de la casa.



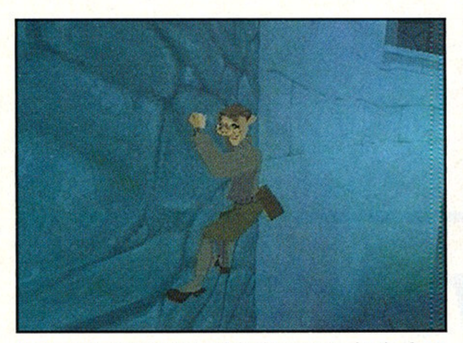
La vista subjetiva se hace imprescindible si no queremos arriesgarnos a fallar el disparo.



En *Atlantis* hay un botón para "pensar". Debéis pulsarlo cuando veáis el signo de admiración sobre el personaje.

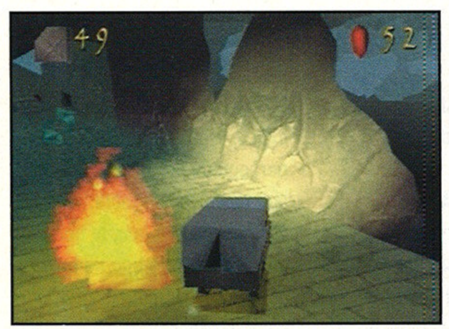




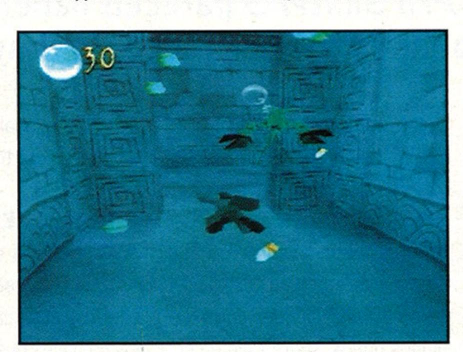

Aunque manejamos a un total de cinco personajes, lo cierto es que Milo llevará el peso fundamental de la aventura.



En el inventario se almacenan llaves, botiquines, armas y cristales, pudiendo además realizar algunas combinaciones.



El variado desarrollo nos llevará a pilotar desde cápsulas submarinas hasta un camión o un aparato aéreo.

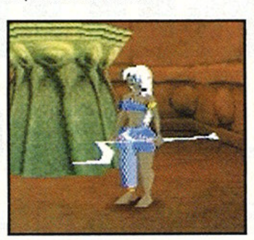


En los tramos bajo el agua habrá que vigilar tanto nuestro nivel de oxígeno como a los abundantes enemigos.

Los poderes atlantes

Todos los objetos de procedencia atlante (el boomerang de Milo, la vara de Kida y la brújula) pueden verse potenciados gracias a los poderes de los cristales. Los hay de tres tipos y cada uno provoca un efecto.


El boomerang de Milo ganará en potencia, aunque hasta que nos vuelva estaremos desprotegidos.


La vara de Kida es ideal para las distancias largas, y con el cristal naranja ganará todavía más.

Además del acusado componente aventura, en *Atlantis* vamos a encontrar un desarrollo de lo más variado, con fases que parecen sacadas de un "mata-mata" y no pocos tramos de plataformas.

EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO, nos movemos por sólidos entornos 3D que, aunque en ocasiones resulten un tanto planos y tengan algo de niebla, recrean con acierto los parajes de la película. Los personajes están correctamente animados y tienen un buen nivel de detalle, aunque con los enemigos se lo podían haber "currado" un poco más...

La variedad de sus fases y su fidelidad con respecto a la "peli" son las mejores bazas de este juego de Disney.

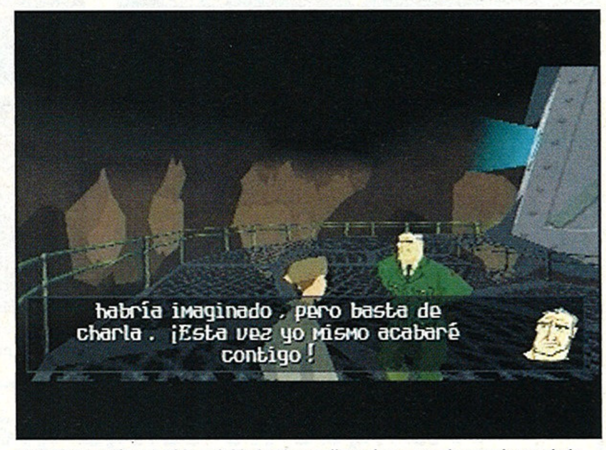
No faltarán, por otro lado, las secuencias sacadas de la "peli" que estarán a nuestra disposición si hayamos un determinado número de ítems.

Los principales defectos de *Atlantis* vienen del apartado jugable. El manejo de los personajes resulta un tanto incómodo con los sticks, con lo que el uso de la cruceta se hace casi imprescindible, sobre todo en las fases donde abundan las plataformas. La cámara tampoco ayuda mucho, aunque podemos dirigirla de manera manual. No obstante, son detalles a los que nos acostumbramos rápidamente y que no echan por tierra los atributos del juego.

En fin, que Disney nos ofrece un juego diferente con respecto a lo que nos tiene acostumbrados, y destinado a un público un poco más amplio que otros títulos como *Tarzán*. Los fans de la factoría no quedarán defraudados aunque, eso sí, a más de un jugón experimentado le puede saber a poco...

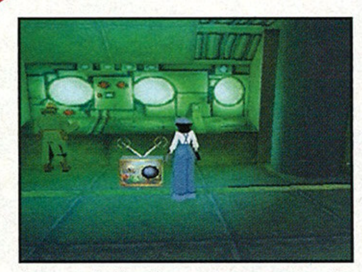


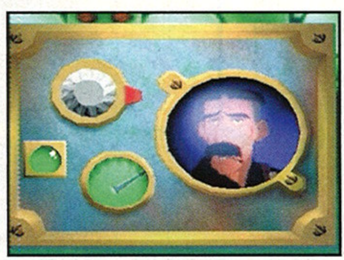
El ataque de Leviatán, la enorme langosta mecánica que custodia la puerta de Atlantis, es una de las fases más frenéticas y divertidas.



Atlantis llegará traducido y doblado al castellano, lo que es de agradecer, dado que habrá que interactuar con otros personajes en bastantes ocasiones.

La unión hace la fuerza


Esta especie de radio se va a convertir en el objeto más buscado durante las fases, ya que nos permite cambiar de personaje y salvar.


Lamentablemente, no siempre podremos coger al personaje que queramos. Sólo podremos elegir en cada momento los que estén activos.

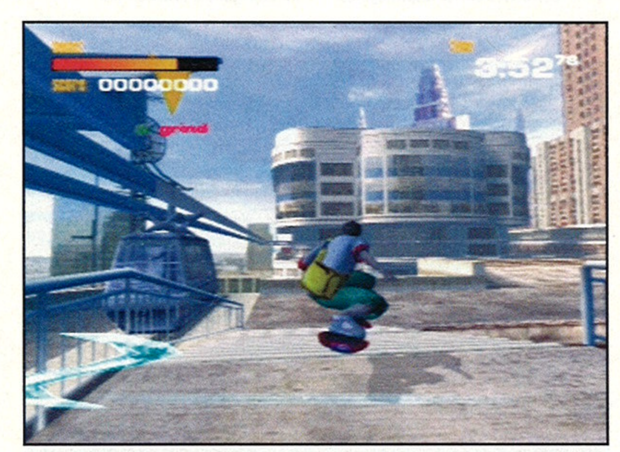
Cada uno de los cinco personajes tiene ciertas habilidades y armas específicas. Hay que tener esto muy presente y conocer las capacidades de cada personaje para superar los retos de cada nivel. Así, ante un pasillo bloqueado harán falta los explosivos de Vinny o si vemos una pared escalable habrá que contar con Milo. Toda una novedad en un juego de Disney.



Airblade

Una seria alternativa a *Tony Hawk*

"Regreso al Futuro" y *Tony Hawk´s Pro Skater 3* parecen haber sido las fuentes de inspiración de Criterion para desarrollar su primer juego de PlayStation 2.

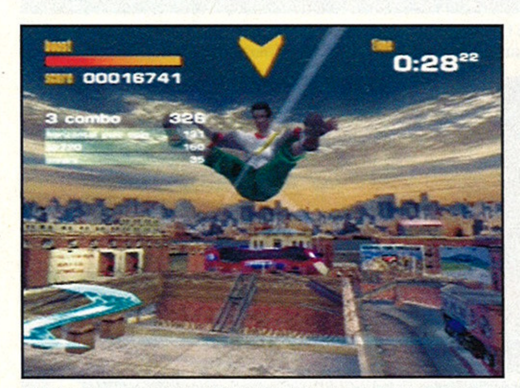


Las futuristas ciudades en las que se desarrolla *Airblade* son gigantescas.

Aunque *Tony Hawk* sigue siendo el astro de los deportes de riesgo, debemos reconocer que con *Airblade* le ha salido un competidor bastante duro. Las numerosas similitudes entre ambos títulos, sobre todo en el control y sistema de juego, son de por sí una garantía de diversión, a la que hay que sumar unas interesantes novedades con las que Criterion ha dotado a su juego de una personalidad propia y muy distinta a todo lo visto.

COMO SI DE UNA AVENTURA se tratara, Criterion ha creado una historia en torno a la cual se organizan los 6 niveles que componen el juego. Así, *Airblade* arrancará con el robo de un modelo experimental de tabla antigravitatoria que, por circunstancias que no vienen al caso, cae en las manos de Ethan, el protagonista. Como es lógico, Ethan se verá perseguido por la corporación que ha creado la tabla, y se verá obligado a huir, al tiempo que realiza todo tipo de tareas para lavar su imagen y evitar ser capturado.

En la práctica, este argumento se desarrolla por medio de secuencias de vídeo que se intercalan antes y durante las misiones, y por medio de objetivos muy bien diseñados,



El sistema de control para realizar las piruetas es exactamente el mismo que el que presentaba la saga *Tony Hawk*.



Gracias al indicador de Turbo, situado en la parte superior izquierda, podemos alcanzar una velocidad punta más alta.



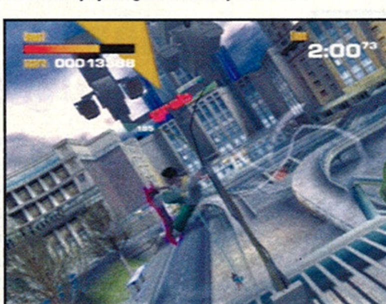
Por las calles nos encontraremos con personajes y vehículos que circulan a su libre albedrío.

Aunque no tenga gravedad...

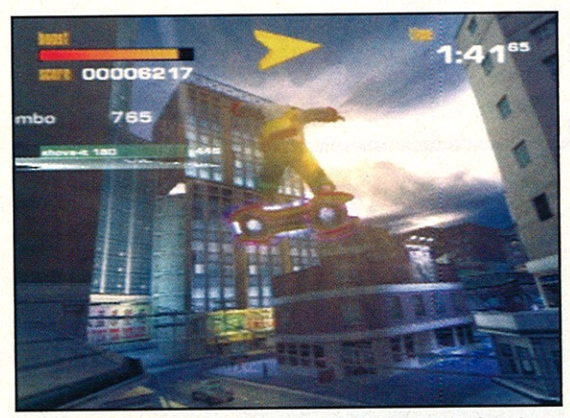
... la tabla ofrece unas posibilidades prácticamente idénticas a las de cualquier otro juego de Skate, ya que podemos efectuar todo tipo de piruetas, e incluso grindar cualquier superficie. A estas acciones se suma una nueva, mediante la cual nos podemos agarrar a cualquier barra y farola para girar sobre su eje y así ganar inercia y velocidad.



Con la tabla antigravitatoria también se puede grindar.



Ethan se puede agarrar a las farolas y barras.


Los efectos de luz no tienen nada que envidiar a los de *Gran Turismo 3*, título que todavía ostenta el primer puesto dentro de este apartado.


La flecha que aparece en la parte superior de la pantalla nos indica el lugar al que debemos dirigirnos para cumplir el siguiente objetivo.

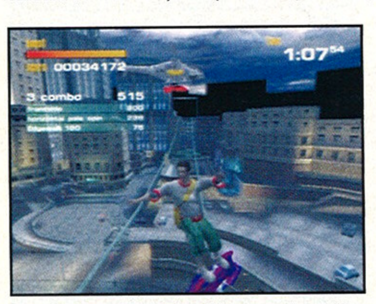
como pueda ser la destrucción de carteles de "Se Busca".

POR DESGRACIA, EN LA PRÁCTICA este atractivo planteamiento no se ha explotado plenamente, sobre todo por una razón, y es la excesiva repetición de algunos objetivos. Por poner un ejemplo, en los seis escenarios debemos golpear a una serie de policías, limitando de esta manera la variedad y la capacidad de sorpresa. De igual modo, aunque sus seis escenarios son gigantescos, nos siguen pareciendo pocos, más aún si tenemos en cuenta que no hay editor de niveles ni escenarios ocultos. Donde sí que no podemos reprochar absolutamente nada es en el apartado gráfico, ya que es muy sólido y vistoso, y cuenta con un nivel de detalle que pocos juegos de PS2 han sabido mostrar. Y si no estáis de acuerdo, sólo tenéis que prestar un poco de atención a la inmensidad de las ciudades, sus pobladas calles, los efectos de luz... sin duda es un juego que entra por los ojos.
Pese a ello, debemos decir que *Airblade* hubiera sido un juego muy superior con un poco más de trabajo en algunos detalles, como la gestión de la cámara, y con la inclusión de un modo Historia un poco más extenso y, cómo no, variado.

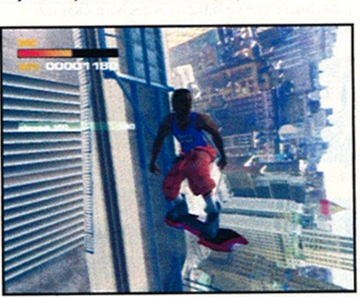
La belleza estética de Airblade actualmente no tiene competidor en PS2, aunque le acechan otros juegos brillantes.

Al entrar por primera vez en un escenario no resulta extraño encontrarse un poco perdido, porque la cantidad de recovecos, calles, escaleras y escondrijos que podemos visitar parece no tener fin.

Varios amigos nos darán pistas sobre los objetivos que deberemos cumplir.


Para abandonar los niveles deberemos rizar el rizo, y realizar acciones como coger un helicóptero.


El modo Multijugador presenta muchos tipos de juegos, como competiciones de puntos.



En ocasiones la cámara hace lo que le da la gana, sobre todo después de una caída o pirueta.

Una historia con objetivos

A diferencia de otros juegos deportivos del mismo corte, *Airblade* cuenta con una historia de fondo, que se va desarrollando por medio de una serie de objetivos en cada uno de los niveles. Lástima que estos objetivos no sean demasiado variados.



Cada uno de los escenarios nos propone, por regla general, cinco objetivos.


El más repetido durante todo el juego es golpear a unos cuantos policías.



Grindar objetivos móviles es otra de las tareas más comunes de *Airblade*.

Romper carteles de "Se Busca" es, quizás, el objetivo más original del juego.


AIRBLADE
Sony • Deportivo

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años** — Precio: **9.990 ptas.**
Memory Card (56 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos **9** — Sonido **5** — Diversión **7**

- El despliegue gráfico, la inclusión de una historia, el control...
- La banda sonora y el doblaje.
- Pocos escenarios y objetivos.

7

Airblade podría haber llegado mucho más lejos con un doblaje más cuidado y un poco más de variedad en su desarrollo. Pese a ello, no deja de ser un buen juego.

Power Diggerz

El primer y único "simulador" de obrero para PSOne

En PSOne hemos visto casi de todo: juegos de baile, de capturar monos, de alocadas pruebas... pero ni por asomo nos imaginábamos que nos lo íbamos a pasar pipa con una excavadora.



Para obtener nuestra licencia de conductor de excavadoras tendremos que superar 10 exámenes, en los que deberemos recoger arena, cavar...



Las pruebas de demolición de edificios nos obligarán a tener cuidado con los edificios colindantes.

Debemos quitarnos el sombrero ante este nuevo lanzamiento de Virgin, porque, de verdad, creíamos que PlayStation ya no iba a ser capaz de sorprendernos. Puede que *Syphon Filter 3* sea su último gran juego, pero este *Power Diggerz* va a ser sin duda su última gran sorpresa.

Este título nos invita a convertirnos en unos "currelas" que deben manipular una pala mecánica y, con ella, realizar todo tipo de trabajos dentro de una obra. Como por ejemplo, abrir o tapar zanjas, cargar arena en camiones o demoler edificios. Para llevar a cabo todas estas acciones, nos encontramos con un complejo control que utiliza absolutamente todos los botones del mando, ya que sólo así se puede reflejar el movimiento de todas las articulaciones de la excavadora. No lo vamos a negar, en un principio cuesta hacerse con ello, pero una vez dominado resulta tremendamente adictivo. Además, es tal la variedad de pruebas y situaciones que ofrece el juego, algunas de ellas muy ridículas y japonesas, que no tendremos la oportunidad de aburrirnos ni un ápice.

Para que os hagáis una idea, disponemos de un modo en plan *Gran Turismo*, en el que debemos superar diez pruebas serias para conseguir la licencia de "piloto" y unos cuantos "curros", y un modo Arcade repleto de disparatados minijuegos, tales como capturar tortugas en una piscina o servir salsas en platos de arroz ¡y todo con una excavadora! Con el dinero que obtengamos por cada uno de estos trabajos, podremos comprar extras ocultos, como nuevas excavadoras, impresionantes fotos de excavadoras e incluso vídeos.

Centrándonos en cuestiones técnicas, *Power Diggerz* hace gala de un apartado gráfico más que notable dentro de lo que PlayStation es capaz de hacer. Las excavadoras, por la parte que las toca, son bastante grandes, sólidas y muy bien diseñadas, aunque los escenarios podrían estar un poco más trabajados, ya que resultan bastante vacíos y pobretones. A un nivel similar se encuentra el sonido, donde brillan con especial fuerza los efectos sobre un reducido catálogo de melodías "chinacas" harto repetitivas. En cualquier caso, sobre las cuestiones técnicas impera una jugabilidad inmediata, que una vez dominada no nos dejará soltar el mando durante mucho, mucho tiempo (os lo aseguramos), independientemente de que nos gusten o no los gráficos del juego.

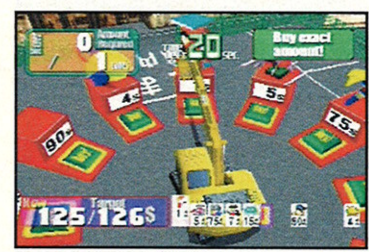
De verdad, no nos cansaremos de decirlo, *Power Diggerz* es una experiencia sumamente original, divertida y muy diferente a todo lo que hayáis probado en PSOne. Si le dais un voto de confianza, estad seguros de que no os defraudará. Para nosotros es casi una compra obligada estas Navidades.



Dentro del modo Arcade se encuentran las pruebas más alocadas de todo el juego, como...



...destrozar por completo un coche o capturar tortugas dentro de una piscina.



Otras pruebas requieren rapidez mental, como é sta que nos invita a realizar sumas.



Tampoco falta el típico laberinto, en el que algunas baldosas aparecen y desaparecen.

Unos extras de... "lujo"

La originalidad del juego prosigue con los extras, donde podremos descubrir fotos y vídeos de excavadoras, nuevas canciones y sonidos... la locura.



Con el dinero obtenido en las pruebas, podemos comprar un montón de extras.



Para redondear tu "pasión" por las excavadoras, puedes mirar estas fotos.



POWER DIGGERZ
Virgin • Arcade

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+3 años** Precio: **5.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock 2

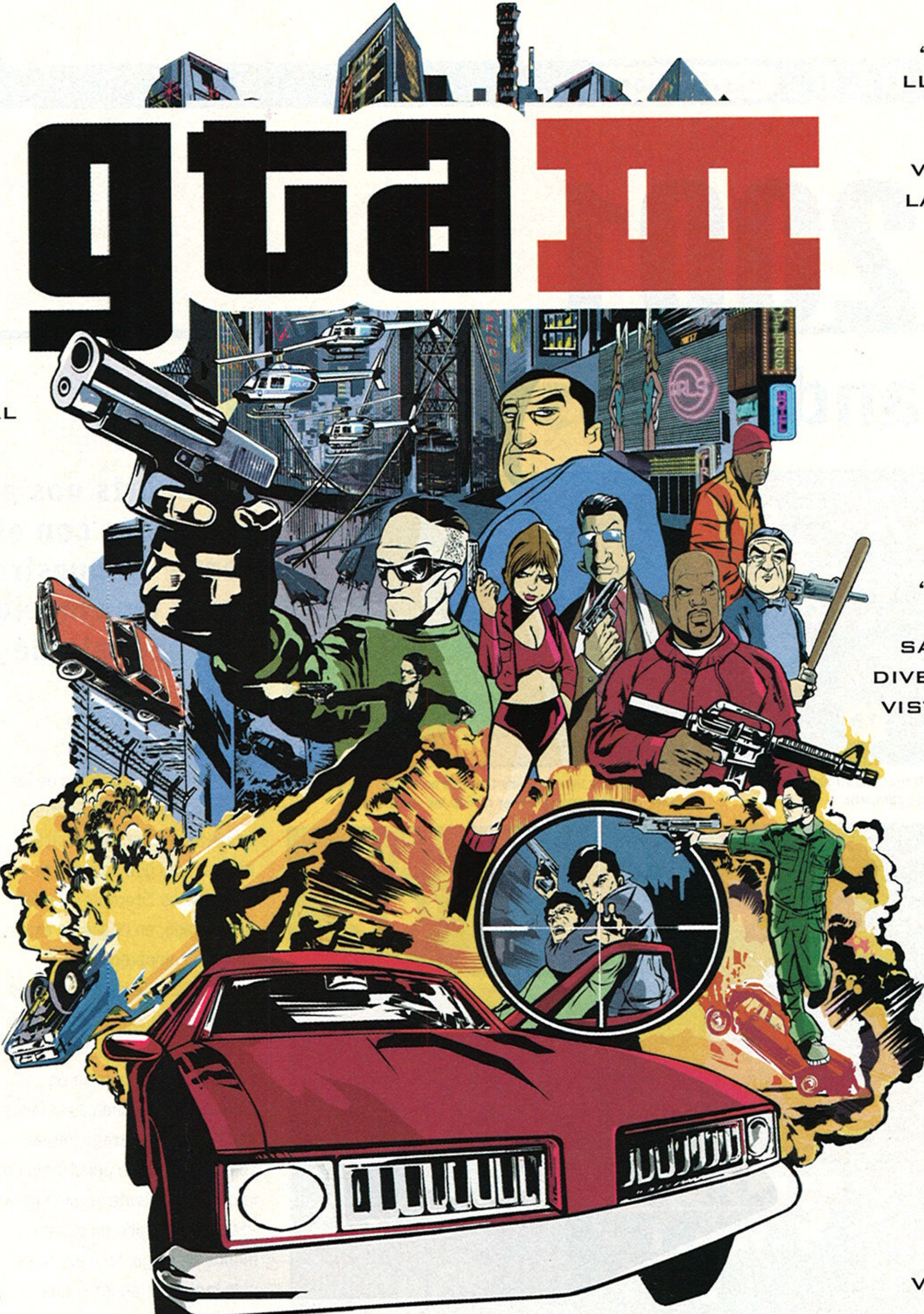
Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 8

- El fabuloso control, las alocadas pruebas y su innegable originalidad.
- La repetitiva banda sonora.
- ¡Queremos más pruebas!

8

Power Diggerz es, sin duda, uno de los juegos más originales de PSOne. Nunca hubiéramos imaginado que manejar una excavadora fuera tan divertido.

"TODO EL JUEGO ESTARÁ REPRESENTADO EN 3D, DEJANDO LOS GRÁFICOS PRE-RENDERIZADOS Y LOS SPRITES 2D EN EL OLVIDO Y SUMERGIÉNDONOS COMPLETAMENTE EN UN ENTORNO DE PELÍCULA. TODO ESTÁ DISPUESTO PARA DEMOSTRARNOS LO REAL QUE PUEDE LLEGAR A SER UN VIDEOJUEGO"
PLAY2DVD



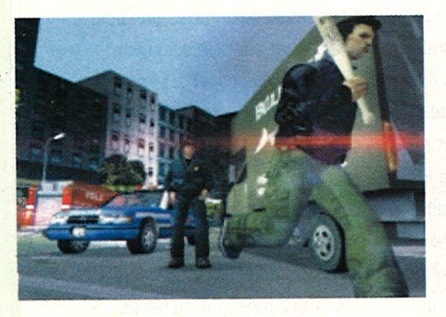
"GRAND THEFT AUTO 3 LLEGA A PLAYSTATION 2 DISPUESTO A QUE LA EXPERIENCIA DE LA VIDA AL OTRO LADO DE LA LEY SEA MEJOR QUE NUNCA"
COMPUTER GAMING WORLD

"GRAND THEFT AUTO 3 EL JUEGO MÁS SALVAJE, IMAGINATIVO Y DIVERTIDO QUE JAMÁS HE VISTO EN MUCHOS AÑOS. SE VA A CONVERTIR EN UNO DE LOS MÁS IMPRESIONANTES TÍTULOS PARA PLAYSTATION 2. "
IGN.COM PREVIEWS

" DESDE ROCKSTAR SE ESTÁ LLEVANDO A CABO LA CREACIÓN DE LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA CON UNA NOVEDAD QUE SOBRESALE SOBRE TODAS LAS DEMÁS CON RESPECTO A SUS PREDECESORES: SERÁ COMPLETAMENTE EN 3D"
GAMESREVIEW

"¡COMPLETA LIBERTAD A LO LARGO DE TODA LA CIUDAD Y LAS MÁS ESPECTACULARES PERSECUCIONES EN VEHÍCULOS QUE JAMÁS HEMOS VISTO!."
POWER MAGAZINE

"GRAND THEFT AUTO III, IMPACTANTE EN 3D"
OFFICIAL PLAYSTATION 2









DISPONIBLE EN OTOÑO 2001

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO3











F1 2001

Emulando a los campeones



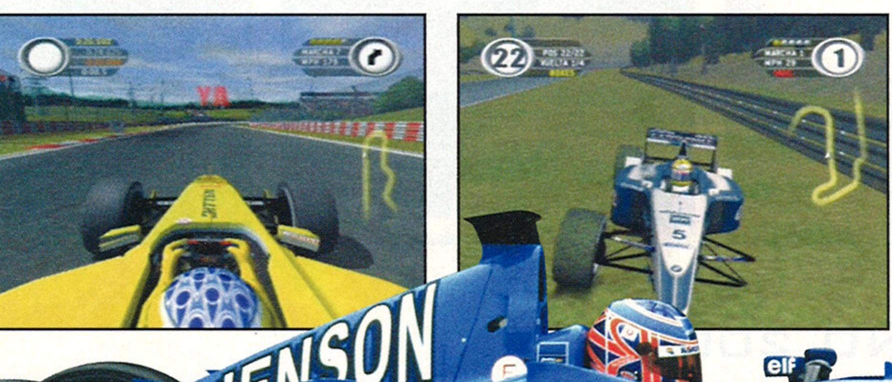
Igual que en las anteriores entregas, disfrutarás de 5 puntos de vistas diferentes a la hora de competir.



Para conseguir unos buenos tiempos en boxes, tendrás que actuar con el equipo y tomar rápido las decisiones.



Por supuesto, podrás conducir tanto con De La Rosa en la escudería de Jaguar, como con Alonso en Minardi.



EA Sports nos presenta ahora un simulador con el que podremos sentir en nuestras propias carnes todas las emociones del Campeonato de este año de F1.

Puntuales como siempre, las actualizaciones de las eternas sagas de EA Sports empiezan a caer en nuestras manos, sólo que esta vez la situación es diferente a la del año pasado, en el que no existía ninguna competencia en el género. Para hacer frente a los títulos de Ubi Soft y Sony, EA se ha puesto las pilas y ha conseguido eliminar de un plumazo los escandalosos fallos de la anterior entrega, que la colocaban incluso por debajo de la correspondiente versión para PSOne, sobretodo en cuanto a modos de juego. La mejora ha sido tanta que ahora sí que podemos hablar de un simulador a la altura de la consola y de la fama de sus desarrolladores.

La principal virtud del juego es ahora la variedad y cantidad de formas de competición. Así, a las clásicas Carrera Rápida, Campeonato y Multijugador se han unido novedades como los tan de moda Desafíos. En ellos, tendremos que hacer frente a 25 retos en los que habrá que demostrar nuestra pericia al volante en diversas situaciones, para poder acceder poco a poco a las distintas opciones del juego. Pero no se queda ahí la cosa, porque hay bastantes más modos: Dominación, Desafío Compañero de equipo, Campeonato personalizado, Último hombre en pie...

JUNTO AL ESFUERZO POR AÑADIR alicientes jugables, EA Sports también se ha volcado en el apartado gráfico, uno de los mejores aspectos de la versión del año pasado, pero que en esta ocasión nos ha dejado del todo embobados. Junto a una estupenda sensación de velocidad, los monoplazas tienen un nivel de detalle y tamaño excelentes. Además, todo está orientado a que "sintamos" los que es volar a 300 por hora: espectaculares accidentes, escenarios borrosos al alcanzar altas velocidades, estelas en los bólidos... Por supuesto, EA ha contado con la licencia oficial de la FIA y la ha aprovechado para calcar hasta las pegatinas de los coches, todo con tal de sumergirnos por completo en el circo de la F1.

Los circuitos, por su parte, son idénticos a los reales y están plagados de detalles, por



Una vez más, licencia oficial

Uno de los puntos fuertes de la saga siempre ha sido su fiel reflejo de la realidad en cuanto a escuderías y circuitos se refiere, gracias a la licencia de la FIA. Para que os hagáis una idea del nivel de detalle, tenéis el ejemplo de la escudería Jordan, en la que se ha sustituido la abejita por una boca de tiburón en el morro del monoplaza.



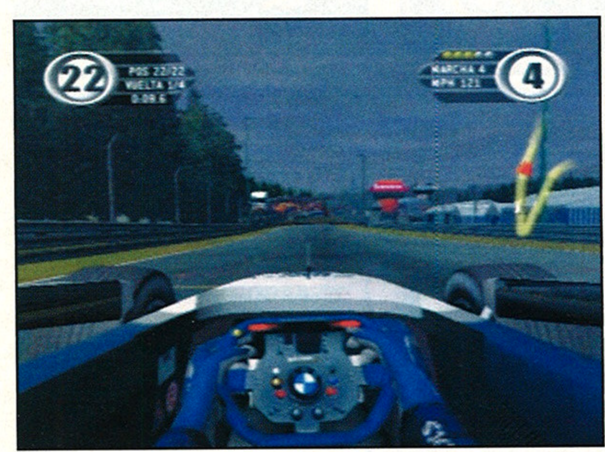
Los monoplazas de todas las escuderías serán calcados a los reales.



Tanto el casco de los pilotos como la publicidad en los coches será real.



En el Campeonato Mundial podrás correr cada carrera de la temporada actual.


La multitud de sucesos durante las carreras hará que estés siempre en tensión.



Tendrás la opción de crear tu propio campeonato.



La I.A. de los pilotos rivales estará muy bien conseguida.



Los comentarios durante las carreras del jefe de escudería conseguirán que vivas al máximo cada carrera.



Para poder acceder a cada opción del juego, antes deberás demostrar tu pericia al volante en los retos.

Corrigiendo todos los defectos de la versión del año pasado, EA ha culminado un gran simulador de F1.

no hablar de la maestría con la que se han recreado los efectos climáticos como las niebla y la lluvia, ya que incluso veremos gotas de agua resbalar por el casco del piloto. Por supuesto, se mantienen las pequeñas sorpresas gráficas, como restos de coches o manchas de aceite en medio de la pista.

A LA HORA DE COMPETIR pronto descubrimos que la Inteligencia Artificial de los pilotos rivales es bastante más compleja que en la anterior versión y nos pondrá las cosas muy difíciles. Ahora cada piloto busca el trazado más adecuado y resultan imprevisibles, lo que hace que las carreras resulten más duras y emocionantes. En este aspecto, podemos mencionar que a la hora de entrar en boxes será todo más complicado también, ya que tendremos control total, lo que nos obligará a ser mucho más cuidadosos a la hora de tomar decisiones en el juego.

Como veis, todo indica que este *F1 2001* es un simulador más riguroso y difícil que la anterior versión. De hecho, éste puede ser también su principal defecto, ya que el control de los monoplazas es realmente difícil. El nivel de exigencia es quizá demasiado alto y debemos practicar mucho antes de lograr sacarle todo el jugo al coche y obtener así buenos resultados. Algo que puede pasar factura a los menos expertos y a los impacientes conductores.

Aún con esto, estamos ante el mejor juego de Fórmula 1 que ha pasado por PS2. Sus interminables modos de juego, su apartado técnico y sonoro y su realismo, hacen de él una compra obligada para los amantes de la modalidad estrella del automovilismo. La temporada está a punto de terminar, pero habrá que ver quién es el campeón en tu PS2.

Parece que va a llover...

Una de las novedades más llamativas de *F1 2001* es la incorporación de cambios en la climatología en mitad de la carrera. De esta forma, las decisiones en cuanto a neumáticos y configuración del coche se hacen más difíciles... y fieles a la realidad. Así que antes de competir, piénsate dos veces qué gomas quieres calzar.


En lluvia, el manejo de tu monoplaza será mucho más difícil, ten cuidado.



La elección de neumáticos antes de competir será decisiva para la adherencia de tu coche.

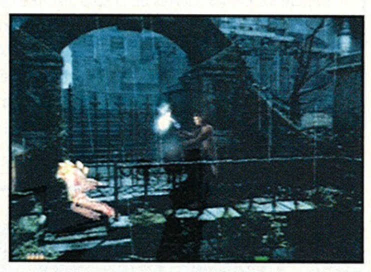


Alone in the Dark IV

La pesadilla repite en 128 bits

Tras su exitoso paso por la gris de Sony, la cuarta parte de este clásico del Survival Horror llega a PS2 con un desarrollo idéntico, pero incluyendo vistosos retoques en el apartado técnico.


Al igual que en PSOne, el recorrido de los dos protagonistas sólo coincidirá en un 20%.


Lamentablemente, los combates siguen siendo un tanto embarullados, aunque no es un fallo grave.

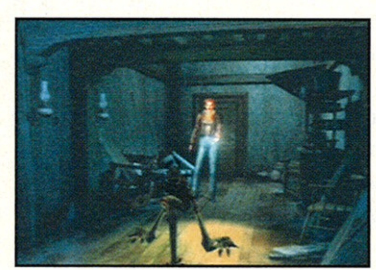
Con algunos meses de retraso con respecto a la versión para PSOne, ahora nos llega *Alone in the Dark: The New Nightmare* para PS2, trayendo bajo el brazo los mismos sustos y enrevesados puzzles ya vistos en la sobresaliente versión para los 32 bits, pero con un apartado gráfico mucho más cuidado y detallado.

Así pues, los que ya habéis jugado a la versión de PSOne vais a encontrar exactamente el mismo desarrollo. Eligiendo antes de empezar entre Edward Carnby o Aline Cedrac, nos internaremos en la lúgubre Shadow Island con el objetivo de aclarar los oscuros sucesos acaecidos en la isla. Las mismas situaciones, sustos, puzzles y monstruos nos acompañarán de nuevo, y aunque todos estos aspectos configuren una sobrecogedora aventura que ningún aficionado al género se puede perder, lo cierto es que por esta razón los que hayan jugado a la versión de PSOne pueden llegar a aburrirse.

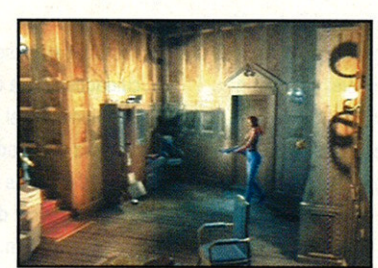
¿Dónde están, pues, los incentivos para volver a recorrer esta genial aventura? Sin duda en el apartado gráfico. Continúan los espectaculares escenarios prerrenderizados y los trabajados efectos de luz de nuestra linterna aplicados a los fondos, pero a una mayor resolución general se suman multitud de efectos, como el vaho que sueltan nuestros personajes en los exteriores o el reflejo de los objetos en el agua, que sin duda elevan la calidad del conjunto. Las sombras en tiempo real de héroes y monstruos ponen a guinda a un sobrecogedor apartado gráfico.

Lamentablemente, se mantienen los defectos que ya detectamos en la versión para PSOne, como los combates embarullados o la escasa variedad de enemigos, aunque como os dijimos en su momento, son disculpables gracias a su atractivo desarrollo.

En fin, que por decirlo de una manera simple, nos encontramos ante el mismo juego pero más bonito. Los que se lo hayan perdido en PSOne tienen ahora una inmejorable ocasión para disfrutarlo. En cambio, los que ya lo han jugado puede que no encuentren alicientes importantes que justifiquen esta nueva compra.


Seguiremos pasándolas "canutas" con Aline hasta que encontremos el primer revólver.


El vaho que exhala Carnby es uno de los nuevos detalles gráficos incluidos en la versión de PS2.


Los objetos mantendrán exactamente la misma localización que en el *AITD* de los 32 bits.

En esta ocasión la tormenta con la que *AITD IV* arranca está mejor realizada, con unos relámpagos que ponen los pelos de punta.


La calidad de la recreación del medio acuático y de los reflejos son otra de las diferencias de calidad gráfica. Aunque el susto sigue siendo el mismo...

Sombras en tiempo real

En un título donde la iluminación ocupa un papel tan importante, los chicos de Darkworks no podían dejar escapar la ocasión de aprovechar las prestaciones de PS2 para implementar sombras en tiempo real, tanto a personajes como a monstruos, consiguiendo un apartado gráfico mucho más completo y acorde con el espíritu de *Alone in the Dark*.


Gracias a sus sombras, muchas veces podremos detectar a los monstruos antes de que aparezcan en la pantalla.


La sombra de Carnby es alargada... aunque esto depende de donde éste con respecto al foco de iluminación.




DARK CLOUD
AUTOSERVICIO
Dark Cloud™ & © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
PlayStation 2
DARK CLOUD
Hay decisiones que no se pueden tomar a la ligera.
Piénsalo bien. En tus manos está no equivocarte. Dark Cloud te introduce en un mundo virtual con dos ambientes diferentes: Entra en las oscuras cuevas, decide el camino adecuado, elige las distintas armas para enfrentarte al enemigo, busca la información para salir al exterior y disfruta del fascinante mundo de los juegos del rol. La otra posibilidad es tomar decisiones estratégicas en el exterior para reconstruir un poblado con casas y bosques. Además cuenta con 50 horas de juego, gráficos asombrosos, efectos sorprendentes y una gran rapidez en los movimientos. Dark Cloud hace dudar a cualquiera.
PS2
PlayStation 2
www.es.playstation.com

Age of Empires II

Estrategia clásica para tiempos modernos

La colaboración de Microsoft y Konami, va a permitir que la estrategia en tiempo real adquiera en PS2 el protagonismo que este adictivo género se merece.

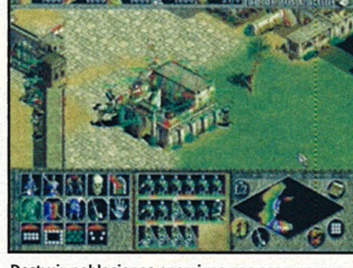
Hacer alianzas con otros pueblos a cambio de favores será algo habitual. En este caso, tendremos que acabar con un lobo salvaje para conseguir una alianza.

Adaptado directamente del juego de PC, este *Age of Empires II: The Age of Kings* nos empuja a construir, desarrollar y expandir nuestra civilización, obligándonos a tener en cuenta desde los recursos básicos, como comida, madera, oro o piedra, hasta la construcción de monasterios, nuevas casas, o fortificaciones militares, y la "creación" de aldeanos y soldados de distintas clases. Podremos levantar puertos pesqueros, molinos, castillos, universidades... todo lo necesario para que nuestro pueblo "evolucione", al tiempo que procuramos acabar con las civilizaciones enemigas. Para que os hagáis una idea, como un *Commad & Conquer*, pero a lo "bestia".

El modo de juego principal nos ofrece 5 campañas distintas basadas en personajes históricos, como Genghis Khan, Juana de Arco o Saladino. Además, *AOE II* nos ofrece otros modos basado en el mismo sistema de juego, entre los que destaca el divertido Multijugador, para el que es necesario el cable i.Link y dos consolas.



Pese al innegable atractivo del juego y lo divertido y absorbente que resulta, su plasmación gráfica no está a la altura de PS2. Encontramos un exceso de píxel que genera barullo y confusión a la hora de dirigir nuestras unidades. Además, el mapa se despliega a tirones y el tamaño de personajes y objetos está totalmente desproporcionado. El sistema de control, aunque adaptado al Dual Shock 2, sólo resulta gratificante si usamos un teclado y ratón, algo que las conexiones USB de PS2 nos permitirá hacer si tenemos estos periféricos, aunque sean de PC.



Destruir poblaciones enemigas nos asegura que tardarán en volver a ofrecer resistencia.

La cuestión es que todos esperábamos más de este título y su triste aspecto gráfico, que afecta a la jugabilidad, nos ha defraudado un poco, aunque es verdad que, si perdonamos estos deslices y el género nos atrae, *Age of Empires II* puedes satisfacer nuestras ansias de estrategas. Es de esos juegos que terminan enganchando.

El bajo nivel gráfico y el barullo de unidades en pantalla están siempre presentes.



Es importante que, mientras construyes tu pueblo, establezcas patrullas de soldados.

Mil años de historia os contemplan

Age of Empire II abarca un período histórico de 1.000 años, comenzando tras la caída de Roma y llegando hasta el comienzo del Renacimiento.
En los distintos modos de juego, podremos enfrentarnos a turcos, persas, chinos, ingleses, escoceses, vikingos, francos, japoneses, etc.



En el modo Campaña podremos elegir entre 5 épocas históricas distintas.



Habrá pueblos que no respetarán la paz acordada y nos atacarán por sorpresa.



Los ingleses siempre fortifican bien todos sus territorios, son duros adversarios.



AGE OF EMPIRES II
Konami • Estrategia en Tiempo Real

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+16 años** Precio: **10.490 ptas.**

Mem. Card (65 Kb) · Dual Shock 2 · Teclado y ratón USB

Gráficos 6 · Sonido 6 · Diversión 8

- Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.
- La calidad gráfica es mejorable y el despliegue del mapa es brusco.

7

Pese a su mejorable apartado técnico, que le resta atractivo, no hay duda de que se trata de un juego de estrategia muy divertido y sobre todo absorbente.

Paris-Dakar Rally

La prueba más dura del mundo

Acclaim plasma con rigor todas las dificultades de esta famosa competición en la que sólo los más fuertes sobreviven. Pero tanta fidelidad tiene un precio...

Mucho esperábamos de este título cuando lo probamos por primera vez. Prometía trasladar con total fidelidad las sensaciones vividas por los pilotos al enfrentarse a tan dura prueba y lo cierto es que esta promesa la cumple con creces. *Paris-Dakar Rally* hace honor a su nombre, ya que presenta las mismas dificultades a las que se enfrentan los pilotos que participan en la competición. El problema viene cuando al trasladar la filosofía del rally a un videojuego la diversión se ve mermada por esa pretensión de acercarse lo más posible a la realidad.

Efectivamente, en *Paris-Dakar Rally* vamos a encontrarnos con inhóspitos circuitos llenos de dificultades, en los que primará más el llegar "enteros" al final de la etapa y marcando un tiempo decente que el competir cara a cara con los otros participantes, a los que veréis en contadas ocasiones. Podéis pensar que precisamente de eso se trata, pero lo cierto es que tras disputar algunas etapas el desarrollo se vuelve muy monótono. Y es que correr nosotros solos, preocupándonos simplemente de no colisionar y de realizar un buen tiempo no nos parece que resulte demasiado divertido.



La moto es, por razones obvias, el vehículo que más dificultades tiene. Sólo para pilotos expertos.



En muchas de las etapas habrá bifurcaciones. Hay que ver el mapa antes para elegir la mejor.

Este pretendido nivel de fidelidad se mantiene en los controles, donde encontraremos una respuesta demasiado exagerada de los vehículos ante los diferentes terrenos. Esto hace que perdamos el control con bastante frecuencia, teniendo que recurrir al rescate y/o a la reparación del vehículo demasiado a menudo a nuestro juicio, con la lógica pérdida de tiempo.

En cuanto a modos de juego, además del modo Campaña, encontramos el Arcade y el Time Trial, que no dejan de ser ligeras modificaciones del principal. Y si tenemos en cuenta que no tiene ningún modo Multijugador...

Pero no todo son pegas en este *Paris-Dakar Rally*. Por un lado, cuenta con la licencia oficial, lo que supone sin duda un gran aliciente para el aficionado al permitirle recorrer todas las etapas, y además ofrece la posibilidad de correr el rally en cuatro categorías (4x4, motos, buggies y quads). Por otro, el entorno gráfico está bastante cuidado, con una correcta recreación de los paisajes. Además, el apartado sonoro, tanto efectos como banda sonora, cumple a la perfección.

En fin, que aunque no defraudará a los seguidores de esta competición, esperábamos algo más de *Paris-Dakar Rally*. Pretende ser tan fiel a la dura prueba que acaba socavando dos de los pilares fundamentales de todo buen juego: la jugabilidad y la diversión.



Las dificultades del terreno (derrumbamientos, saltos, puentes, curvas...) quedan paliadas gracias a los indicadores visuales y sonoros que nos avisan. Cada vehículo reacciona a ellas de una forma diferente.



De todos los pisos, el más difícil es el desierto, en el que nuestras ruedas sufrirán de lo lindo.



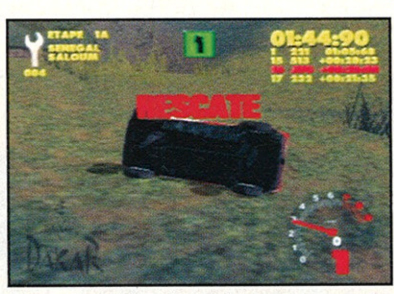
Las tres vistas interiores de los 4x4 están muy logradas, aunque no es nada fácil conducir así.

Las duras exigencias del terreno

El afán de Acclaim por recrear las dificultades de los diferentes terrenos nos llevará a morder el polvo más de lo que querríamos. Un pequeño despiste que nos saque de la ruta o una colisión, nos hará pedir ayuda y perder tiempo.



Aunque hay averías leves, otras como perder una de las ruedas harán que nos tengamos que detener.



Si nos salimos del camino o volcamos podemos pedir que nos rescaten, con la lógica pérdida de tiempo.



PARIS-DAKAR RALLY
Acclaim • Velocidad

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+3 años** Precio: **9.990 ptas.**

Memory Card (150 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 7 — Sonido 6 — Diversión 5

• La recreación de la dureza de la prueba y sus distintos paisajes.

• Tanta fidelidad y el sensible control repercuten en la diversión.

6

Paris-Dakar Rally resulta tan fiel que jugarlo acaba por convertirse en una prueba casi tan dura como la competición real. Si te gusta mucho el París-Dakar...

Tintín Destino Aventura

Más plataformas para los personajes más famosos del cómic

La creación más famosa de Hergé se estrena en PlayStation con un plataformas de corte clásico y de sencillo desarrollo que puede agradar a los seguidores del héroe.

Desde tiempos muy remotos, las compañías han visto en los personajes de cómic un caldo de cultivo ideal para el desarrollo de videojuegos, como demuestran las muchas apariciones de Lucky Luke, Los Pitufos o Asterix y Obelix. *Tintín Destino Aventura* es un nuevo intento para llevar al estrellato a un incombustible del cómic, aunque no se ha seguido el mejor camino.

En esencia, *Destino Aventura* es un plataformas 2D de corte clásico compuesto por una serie de aventuras de Tintín que se dividen en niveles, en los que tendremos que recopilar una cantidad determinada de monedas para poder acceder a los siguientes. Nada nuevo ¿verdad? Afortunadamente, en este esquema también tienen cabida otro tipo de retos, como conducir vehículos, enfrentarnos a los típicos enemigos de las series de Tintín o los niveles de bonificación reservados al simpático Milú. No obstante, esto es todo lo que ofrece el juego, ya que la mecánica se repite una y otra vez y por extensión resulta poco original a estas alturas.

Por si la falta de originalidad fuera de por sí poco, el control resulta algo lento y "durete" de respuesta, a lo que hay que sumar un apartado gráfico modesto, en el que sólo se salva el fidedigno diseño de los personajes, sus animaciones y algunos detalles de los escenarios, aunque PSOne es capaz de hacer cosas mejores. Además, la dificultad general del juego es muy baja, algo que frenará los amantes de los grandes plataformas, como *Spyro* o *Crash*, ya que casi todas las dificultades se resuelven a primera vista, casi sin que sea necesario detenerse a pensar.

Por todo esto, *Tintín Destino Aventura* podrá llegar a divertir a los seguidores incondicionales del cómic, como a los más pequeños de la casa, pero realmente no aporta nada nuevo ni relevante a la larga lista de plataformas que PlayStation nos ha ido ofreciendo.



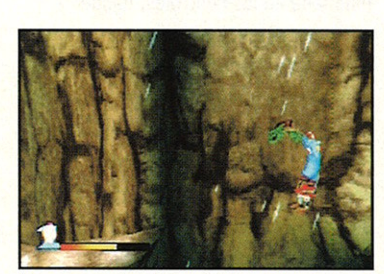
En los niveles de conducción las esferas amarillas servirán de combustible y reparación del vehículo en cuestión.



Nuestro amigo nos sorprenderá con algunos movimientos curiosos, como trepar por los árboles o por las rocas, por ejemplo.



Una fase nos llevarás a recorrer la luna enfundados en un traje espacial y en condiciones de gravedad baja. Aunque el juego puede parecer variado a primera vista, al final siempre se reduce a lo mismo.



Para poder saltar los precipicios de los escenarios, Tintín podrá engancharse a las ramas que sobresalgan de las paredes.



El primer nivel es una especie de tutorial que te enseñará todos las posibilidades de juego. Hasta que no lo completes al 100% no podrás seguir.

Las distintas maneras de jugar



Uno de los niveles de cada fase, consistirá en conducir vehículos mientras coges monedas.



Si recoges un buen número de monedas, se abrirá un nivel de bonificación.

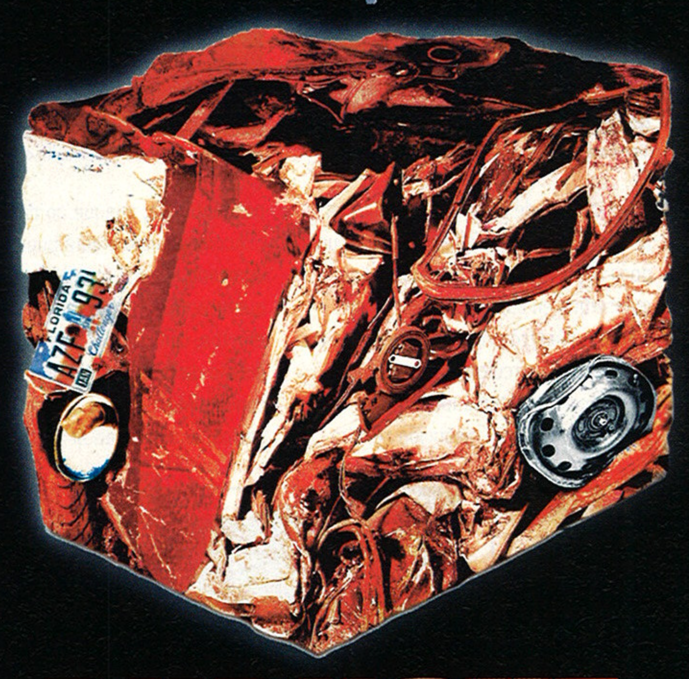


Al final de cada aventura nos espera un enemigo diferente al que enfrentarnos.



ESTE PASÓ...

...ESTE NO



BURNOUT

NOV 2001

Criterion
GAMES

Acclaim

MX Rider

El mejor motocross disponible en 128 bits

A partir de ahora, los aficionados a las motos y las piruetas ya no tienen excusa para enfundarse el casco y disfrutar.



Podrás elegir entre cuatro vistas diferentes para seguir la carrera y todas ellas son muy jugables.

Parece que la histórica carencia de juegos de motocross de calidad está solucionándose poco a poco gracias a las posibilidades de la nueva consola de Sony. En esta ocasión es Infogrames quien nos presenta su particular propuesta en el género, con un juego que se centra casi totalmente en el motocross tradicional, tanto Indoor como Outdoor, y que cuenta con licencia oficial de la FIM.

La propuesta de Infogrames busca ante todo el realismo, así que olvidaos de los circuitos semiurbanos o poco ortodoxos presentes en otros títulos del género. La única licencia que se han permitido ha sido en el diseño de algunos de los circuitos ideados para el modo Freestyle y en los que se pueden encontrar cosas tan poco ordinarias como acuarios llenos de tiburones. A esta modalidad hay que añadir el siempre tradicional Campeonato y otros más novedosos como los Desafíos, aunque la tónica general en todos ellos será el acumular puntos y dinero para luego gastarlos en la compra de nuevas motos y en desbloquear más trazados.

El punto fuerte de *MX Raider* radica en el control de las motos. Aunque al principio es posible que nos cueste un poco cogerle el truquillo, enseguida estaremos en condiciones de hacer frente a nuestros rivales a través de los enrevesados circuitos. Algo que no ocurre con el sistema ideado para las piruetas, ya que su ejecución resulta poco intuitiva, aunque no da problemas.

Acompañando a este buen control, el apartado técnico raya a un nivel más que aceptable, se aprecian buenos efectos, como el del polvo y el agua y el diseño de motos y pilotos está bien conseguido. Sólo los circuitos, un poco vacíos, desmerecen al acabado general.

Aunque la experiencia resulta muy divertida, la cierta monotonía que aparece cuando llevamos unas cuantas carreras y la falta de variedad propia del género, pueden conseguir que los novatos en este deporte pierdan interés. Eso sí, si te gusta el motocross, *MX Rider* es el mejor de su género.



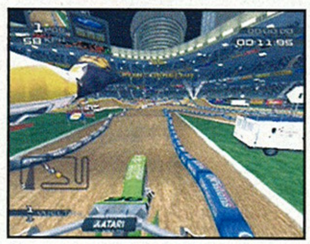
Podemos escoger piloto, moto y color de traje.


Hay algunos circuitos realmente divertidos.

En la variedad está el reto...

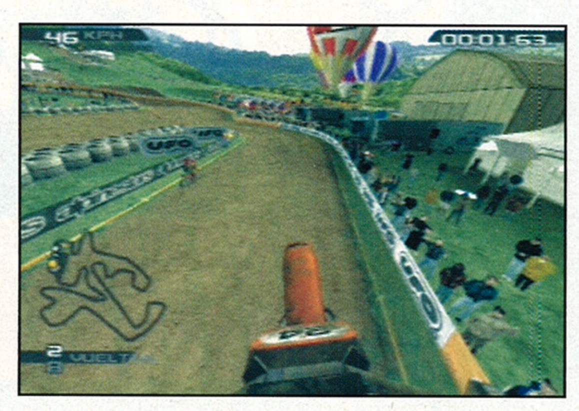
Desde hace algún tiempo, esta modalidad se ha convertido en casi imprescindible. En ella se nos retará a que cumplamos un determinado objetivo, que puede ir desde conseguir mejorar el tiempo de una carrera histórica, hasta realizar alguna pirueta en concreto. Sin duda, todo un aliciente.


Algunos consisten en salir a toda pastilla.


Afortunadamente, hay una gran variedad.


Tienes que emular a las grandes estrellas






MX RIDER
Infogrames • Velocidad

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años** Precio: **10.990 ptas.**
Memory Card (63 Kbytes) Dual Shock 2

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 7

• Lo divertido que resulta.
• Retos y desafíos muy variados.

• Si no te va el motocross, puede que acabe por hacerse monótono.

7

Un título que sabrá colmar las expectativas de los aficionados a este deporte, ofreciendo variedad y diversión. Sin, duda el mejor y más completo.

Dancing Stage Disney Mix

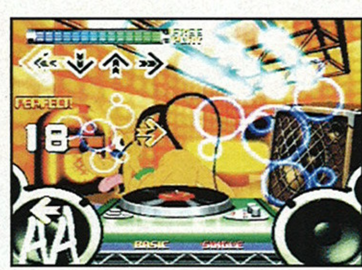
La fiebre del baile alcanza a los personajes Disney

Konami y Disney se han aliado para ofrecernos *Dancing Stage Disney Mix*, un juego de baile idéntico a *Dancing Stage*, pero protagonizado por Mickey, Donald, Pluto y compañía que nos cantarán algunos temas del repertorio Disney en versiones un poco más moviditas, así como nuevas versiones de temas aparecidos en *DDR*, como Macho Duck. Aunque la cifra de canciones es algo inferior a la de la edición *Euromix*, su calidad y variedad es capaz de atraer tanto a los más pequeños como a los seguidores de esta conocida saga.

Aunque casi sobra decirlo, nuestro objetivo es seguir las indicaciones que aparecen en pantalla y pulsar las direcciones en el momento apropiado, ya sea utilizando un Dual Shock o haciendo uso de una alfombra de baile y jugar con los pies. Si todavía no lo has probado no sabes lo que te pierdes, porque aparte de mantenerte en forma, acabarás tirado por el suelo de la risa. Además, puedes controlar las calorías que quemas...

En suma, un juego a tener en cuenta por los amantes del baile, aunque resulta un poco más sencillo y limitado que la versión *Euromix*. Y por supuesto, resulta divertido porque la música tiene fuerza, tiene ritmo, tiene gancho...

Los personajes Disney harán las veces de DJ, e incluso cantarán para animar el "cotarro".



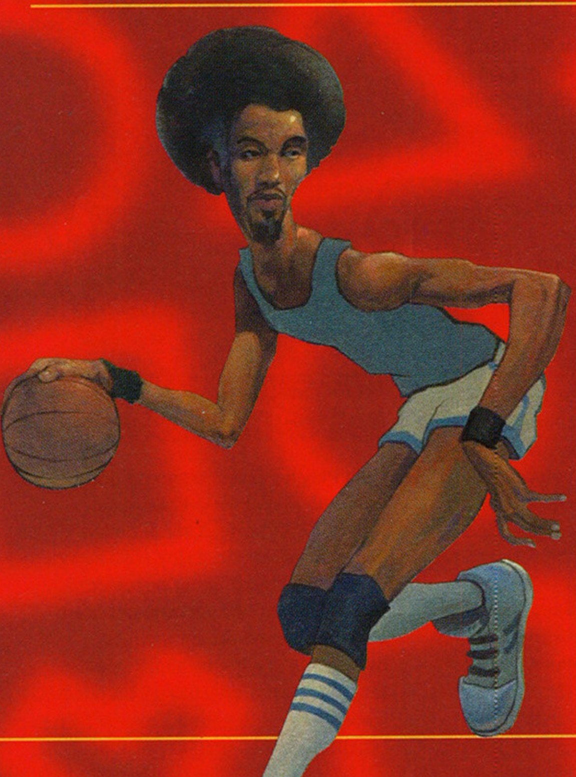
Los sobrinos de Donald son los más marchosos y los que nos harán sudar la gota gorda...

Sin una alfombra de baile, *Disney Mix* no es ni por asomo, la mitad de divertido.





Guías & Trucos



ESPECIAL S.O.S. TRUCOS

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos": Hobby Press. PlayManía. C/Pedro Teixeira Nº8, 2ª Planta. 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: playmania.trucos@hobbypress.es.

La cabra de Broken Sword

Querida gente de PlayManía: Tengo un problema con un juego un poco antiguo, el *Broken Sword*, pero espero que me podáis ayudar. Estoy en Irlanda, tengo la gema y he entrado en el castillo trepando por el carro de heno. Hay una cabra que me empuja cada vez que quiero ir a algún lado. ¿Qué tengo que hacer ahora?

✉ Iciar Echebarría (Vizcaya)

Tan pronto como la cabra te golpee, haz click rápidamente en la reja del arado que está a tu izquierda, la cabra quedará atrapada y tú podrás seguir tu camino, yendo hacia la escalera y bajando a la excavación.

Encontrar a Kuja en FF IX

Muy buenas. Os escribo porque estoy atascada en el disco 3 de *FF IX*. En la aldea de los "magos negros" me dieron dos pistas para encontrar a Kuja, una era dirigirme al Este del continente y la otra, buscar la zona con arena movedizas. Acabo de pasar por una zona donde la tierra temblaba y había tres rocas puntiagudas. Ahora estoy en un pequeño desierto donde hay arenas movedizas, pero no encuentro ningún indicio de Kuja. No tengo ni idea de dónde se esconde, así que necesito desesperadamente ayuda. Muchas gracias.

✉ Ainhoa Recio (Álava)

Navegando hacia el Este, dirígete a la playa situada más al Norte (es la segunda que veas desde la aldea de los magos). Hacia el Norte, verás una arena más clarita con remolinos, llenos de unos bichos que no conviene molestar, aunque sí puedes pelear con los Gusanos Gigantes que hay alrededor de los remolinos para aumentar rápidamente tus Puntos de Habilidad. En el remolino que hay más al Norte encontrarás la entrada a la guarida de Kuja. Al entrar, caerás inconsciente y despertarás junto a Cid.

Lo números de Dino Crisis 2



Después de pasar el muelle, eliminando muchos plesiosaurios, llego a un edificio en el que tengo que abrir una puerta con una combinación de números, ¿cuál es esa combinación? Gracias.

✉ Alberto (Madrid)

Sigue por el muelle hasta la sala de control y coge el documento "Diario del personal directivo: Mecánico" que hay junto a la cristalera. Detrás, en la otra mesa de control, está el archivo del mosasaurio y, cerca de este archivo, junto al ordenador, verás la llave de la caja y un terminal para salvar. Cruza a continuación la puerta que hay junto a la terminal para salir al exterior, a una zona elevada. Ve al fondo y examina el cuerpo que verás en el suelo. Encontrarás la Tarjeta del Mecánico. Vuelve al barco amarrado y usa la caja del barco con la llave correspondiente. Dentro encontrarás el documento "Código de seguridad del ascensor" con una cifra anotada (es aleatoria), que es la que necesitas para abrir la puerta del ascensor.

Extras de Psychic Force 2

Hola amigos de PlayManía. Necesito que me ayudéis con el juego *Psychic Force 2*. ¡Estoy desesperado! He probado casi de todo, pero sigo sin saber cómo obtener todos los extras y luchadores secretos. Gracias por echarme un cable.

✉ Marco Antonio Sanz (Valladolid)

Para poder jugar con Genma, tienes que completar el modo Survival con cualquier personaje. Para jugar con Keith, tienes que completar el modo Arcade con los 10 personajes básicos del juego. Y para jugar con Wong, tienes que completar el modo Historia con los 10 personajes básicos también.

Encontrar la salida correcta en FF IX

Hola a toda la gente de PlayManía, tengo el espectacular *FF IX* y estoy atascado en el Pasaje de los Fósiles (CD 2). No encuentro la bifurcación 3 que es donde está la salida. Paso la 1, la 2, y de allí paso la 4, pero la 3 no la encuentro (he usado el Gargán). He activado un interruptor donde hay un aviso de los mineros. También he encontrado un minero que me presta su pico a cambio de una poción. ¿Cómo puedo encontrar la salida?

✉ David (Tarragona)

Cuando te hayas cansado de usar el pico, devuélveselo al minero y, tras haber activado el último conmutador, (ese que tiene un cartel alarmista, pero no te preocupes por lo que pone, tú solo púlsalo), desciende de nuevo por las enredaderas y coge después el camino inferior derecho, el que está pegando al lago. En este lugar encontrarás unas cuantas flores flores amarillas más, que son las que deberás usar para llamar a otro Gargán. Nada más bajar del animalito, encamina tus pasos hacia la derecha de la pantalla en la que estás para encontrar por fin la salida del pasaje.

Conseguir a Oxide en CTR

Hola PlayManía, tengo el *Crash Team Racing* y no consigo a Oxide. He probado con los trucos que dais, pero no lo consigo. Si os sirve de algo, tengo todas las reliquias de platino y he vencido a Tropy y a Oxide en todos los circuitos de la contrarreloj. Gracias.

✉ Israel López (Madrid)

Tienes que batir el tiempo que haga el fantasma contra el que compites en cada contrarreloj para poder eliminarlos a todos. Quizás es que te falta algún fantasma por vencer, porque el truco funciona correctamente. Asegúrate también de, si has derrotado a todos los malos, introducir correctamente el truco: recuerda, mantén presionados los botones **L1** y **R1** y pulsa después: →, ●, ▲, ←, ↓, ●, ▲, →.



Atascado en Tomb Raider Chronicles

Hola Playmaníacos: tengo un problema en *Tomb Raider Chronicles*, nivel Planta 13, 2ª parte, a ver si podéis echarme una mano. Estoy atascado en el baño de chicos en un hueco del techo y se ven unos ascensores, pero siempre que me tiro muero. Los ascensores están muy abajo, además, tengo que estar agachado y no puedo hacer nada. ¿Me podríais ayudar? Es urgente, muchas gracias por todo.

✉ Samuel Suárez (Madrid).

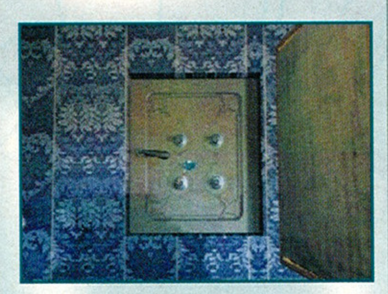
Ponte junto al borde, descuélgate manteniendo apretada la ✖ de tu pad y, después de un par de segundos, suéltalo para volver a pulsarlo inmediatamente y así poder engancharte a un pequeño agujero que hay abajo. Desde ahí, podrás soltarte con cierta seguridad.

La combinación secreta de Drácula 2

Hola Playmaníacos, compro vuestras revistas siempre (PlayManía y Play GT) y tengo una duda en el juego *Drácula: El Último Santuario*, no consigo abrir la caja fuerte, ni siquiera usando el estetoscopio. Me gustaría que me dijerais la combinación de la misma. Gracias y un saludo para todos.

✉ David Clemente (Alicante)

De izquierda a derecha, llamamos 1 y 2 a las ruedas de arriba y 3 y 4 a las que hay abajo. Para poder abrir la caja fuerte, tienes que introducir la combinación correcta de una sola vez, es decir, los cuatro números seguidos. Usa el estetoscopio en cada rueda y muévelas paso a paso hasta oír una especie de "clack", ese será el número correcto de la rueda. De todos modos, ésta es la combinación: Rueda 1: 8, rueda 2: 3, rueda 3: 4 y rueda 4: 6.



Problemas con Alone in the Dark IV

Hola a todos, amigos, mi nombre es Ángel y quisiera felicitaros por vuestra revista, espectacular y variada. Mi problema es que tengo el juego *Alone in the Dark IV* (PSX), aunque lo juego en la PS2. Bueno, al grano, jugando con Carnby me quedo atascado en el enigma de los retratos. Siguiendo la guía del nº 30 de PlayManía, después de haber pasado por la biblioteca, resolviendo los puzzles de los libros, voy al tejado, miro por el telescopio y regreso de nuevo a la biblioteca, accionando el interruptor de la pared (cuya combinación es 1692). Vuelvo a (1), donde tendrían que aparecer los mecanismo de los dichosos cuadros para colocar las fechas de cada uno, pero nada de nada, le doy a activar y no consigo hacer funcionar el mecanismo para seguir avanzando. El juego es original, y perdonad por la extensión de la carta. Gracias.

✉ Ángel Barcia (Sevilla)

Tal y como lo cuentas, parece que te has olvidado de coger una placa metálica, objeto necesario para que se activen en la parte inferior de los 4 retratos los mecanismos para introducir números. Por orden, después de activar el interruptor de la pared (cuya combinación es 1692, muy bien), verás una animación en la que te muestran un cuadro concreto, ve a esa zona en la segunda planta (1) y examina el cuadro en cuestión, que es el tercero empezando por la izquierda, para coger la placa metálica grabada. Entonces aparecerán los mecanismos en el cuadro de los retratos. La próxima vez, lee con detenimiento la guía, ¿vale? Esta todo explicado ahí.

Vencer a las siamesas en Koudelka

Hola Playmaníacos, me gustaría que me ayudarais con el juego *Koudelka*, tengo que pelear contra dos niñas siamesas y cuando las golpeo se protegen la una a la otra, por lo que no les hago nada de daño. ¿Cómo puedo vencerlas? Gracias por adelantado.

✉ Noemí Rodríguez (Madrid).

No puedes vencerlas, eso te ha pasado por acercarte a coger la Llave Verde que estaba entre los cadáveres momificados de las dos niñas. Tendrías que haberlas dejado tranquilas y haber seguido por el corredor subterráneo. Si tienes una partida grabada antes, cárgala y evita el enfrentamiento con ellas ahora, si no, es casi imposible que te dejen escapar, por lo que te tocará volver a empezar desde la última vez que grabaste la partida antes del encuentro. Mala suerte, ¿verdad?

Duda varias con Resident Evil

Hola a todos, tengo un problemilla un tanto grande con el juego *Resident Evil* (el primero) desde hace un año y todavía no lo he podido resolver. Tengo que poner 2 gemas en los ojos de la cara de un tigre. La primera la encontré arrojando una estatua, ¿me podéis decir dónde está la otra. Por cierto, hay una puerta que me pide una contraseña, ¿dónde la encuentro? Por favor, ayudadme, confío en vosotros.

✉ José Carlos Martínez (Pontevedra)

La joya roja, que es la que te falta, se encuentra en la segunda planta de la mansión, en una sala en la que hay una cabeza disecada de ciervo en una pared. Empuja la escalerilla que verás en la habitación bajo la cabeza y apaga la luz. Ahora podrás ver el diamante rojo en el ojo del animal. Cógelo y ve a la habitación del tigre para colocar la joya en el ojo de la estatua, obteniendo como recompensa la pistola Python. En cuanto a esa clave, vete a la sala de la mesa de billar y toma nota de la hora que marcan los palos de billar a modo de manecillas de reloj. Esa es la combinación que tienes que introducir en la puerta que te pide la clave.

Encerrado en Tomb Raider IV

Queridos Playmaníacos, tengo el juego *Tomb Raider The Last Revelation*, estoy en la tumba de Seth en un lugar donde hay 3 puertas y por la que he venido se ha cerrado. Las demás son un pasillo que me llevan al mismo sitio y enfrente hay una copa, pero está protegida por una puerta. ¿Qué debo hacer? Felicidades por la revista y seguid así.

✉ Miguel Turbeville (Murcia)

En la sala de la "copa", que no es tal, sube la pared escalable que hay a su lado y en lo alto hallarás la palanca que la eleva. Baja con cuidado y coge los cartuchos rojos y azules, para volver de nuevo a la palanca de arriba. Al otro lado de la estatua se oculta un nuevo secreto con más ítems.

Fiesta y juegos en Egipto

Saludos y felicidades por vuestra revista, os escribo para que me ayudéis en *Egipto*, porque no puedo continuar en un sitio. Os cuento: estoy en una fiesta y una de las mujeres me dice que la espere en la terraza, donde hay una mesa y una especie de juego. Pues bien, dentro hay dos hombres con los que hablo y me ofrecen beber con ellos, pero cuando acepto tres veces, sale "Game Over" en la pantalla. ¿Qué tengo que hacer? Un saludo y espero vuestra respuesta.

✉ Manolo Casajus (Córdoba)

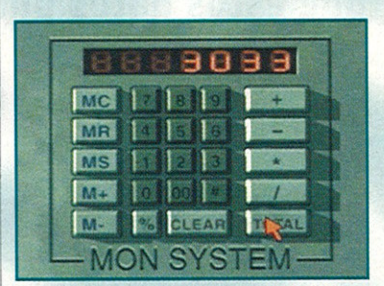
Olvídate de esos tipos y no bebas con ellos, ya que se te acabará el tiempo y terminará la partida. Después de hablar con Aamert, la chica que se encuentra en el patio del templo ve a la azotea, hacia el lugar por donde entraste. Métete en el templo y ponte de espaldas a la mujer. Verás al fondo una ventana con una rejilla. Ve al final y luego a la izquierda, donde verás una especie de luz. La puerta que está en esa luz da a un pasillo y éste a una escalera que asciende. Síguela hasta la terraza y habla con el personaje que se encuentra allí cuando llegues.

Contraseñas de Parasite Eve 2

¡Hola! Soy José Manuel y estoy atascado en el juego *Parasite Eve 2*, en la recepción del motel Bronco. No consigo encontrar la contraseña para abrir la caja registradora. Me gustaría que me facilitarais la contraseña. A la espera de vuestra ayuda, un saludo. Gracias.

✉ José Manuel Pacheco (Cádiz)

La clave en cuestión es 3033, y se obtiene fijándote en las edades a las que murieron Doc Holliday y Wyatt Earp. Las fechas se encuentran en los cuadros de las habitaciones 1, 2 y en el de la recepción del motel.



El crítico de Broken Sword 2

Hola amigos, me llamo Jesús y estoy atascado en el *Broken Sword 2*. Cuando entro en la galería, hablo con un crítico gordo que me rompe la vasija que le enseño y, a partir de ahí, no sé qué hacer. Gracias.

Jesús Márquez (Sevilla)

Lo del crítico y la vasija es una pequeña pista falsa que a más de uno le ha traído de cabeza, no te preocupes. Lo que tienes que hacer es ponerle en la copa que tiene la bebida que contiene la petaca que le has quitado antes al ex-gendarme. Una vez que el crítico caiga al suelo y Glease, el dueño de la galería de arte, esté despistado, ve a la parte posterior de la galería y arranca la etiqueta de una de las cajas. Observa ahora el recorte de periódico que encontraste en casa de Oubier y verás que contiene una nota con el estado de su cuenta y un nombre que concuerda con el de la etiqueta que has arrancado: Condor Transglobal.

Digimon World

Has sido llevado al mundo de los Digimon para encontrar a los monstruos perdidos y traer la felicidad y la alegría a su mundo. ¿Listo para intentarlo? Pues seguro que estos datos pueden ayudarte.



Indicadores en pantalla


El reloj. Préstale mucha atención, ya que aparecerán diferentes Digimon, dependiendo de si es de noche o de día. En el mundo Digimon, un segundo es un minuto y un minuto una hora. 24 minutos son un día.


Indicador de felicidad. Si la barra está llena del todo, significará que tu Digimon se encuentra en ese momento feliz y, por lo tanto, vivirá durante más tiempo. Si la barra está medio vacía, vivirá menos, obsérvale.


Indicador de disciplina. Si la barra está alta, tu Digimon, será más obediente. Ten estos dos indicadores equilibrados para asegurar a tu Digimon una larga vida y un nivel de obediencia adecuado.

Menú

Abrirás el menú de juego pulsando ●, encontrando dentro las las siguientes opciones, todas igual de importantes, así que préstales mucha atención.


El inventario: Al empezar el juego sólo puedes transportar 10 objetos, aunque más adelante podrás ampliar tu capacidad, por ejemplo, si te haces con el llavero de Nanimon, que duplicará tu capacidad.


Entrenador: Indica el dinero que tienes, el tiempo que has jugado, el número de digimon que has entrenado hasta el momento, la evolución de todos tus digimon y las medallas que vas consiguiendo.


Estatus: Te da información sobre tu Digimon, su tipo (virus, datos o vacunas), la edad, horas de actividad y estado general (Puntos de Vida, de Movimiento, Capacidad Ofensiva y Defensiva, Velocidad e Inteligencia), y las Técnicas de Batalla. Cuando aprenda nuevas habilidades, aquí podrás elegirlas.


Sueño: Cuando tu Digimon tenga sueño pulsa este icono. Durmiendo recuperará poco a poco su estatus.


Cariño: Utilízalo para darle mimos a tu Digimon, ya que de esta manera aumentarás su felicidad. Pero ten cuidado, porque descenderán sus disciplinas.

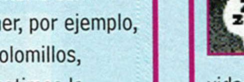

Enfado: Regaña a tu Digimon si se niega a aceptar algún objeto y luego vuelve a ofrecérselo, pero sin abusar. Para aumentar la disciplina lo mejor es combatir. Y recuerda: no regañes a tu Digimon por cosas que son tu responsabilidad, como llevarle al lavabo.

Las peticiones de tu Digimon

Tu Digimon se comunicará contigo mediante iconos que te indicarán su estado de ánimo o sus necesidades. Apréndetelos bien, los necesitarás para comprenderle.



Hambre. Puedes alimentarlo con carne (que puedes obtener, por ejemplo, en la granja de carne), solomillos, pescado o digichampiñones. No escatimes la comida o tu Digimon no tendrá fuerzas.



Sueño. Cuando aparezca este icono, haz dormir a tu Digimon. Puede hacerlo en cualquier parte y sus indicadores de vida y actividad se recargarán por completo. Además, también podrás salvar la partida.



Ir al baño. Llévale rápido a que haga sus necesidades o su indicador de virus se incrementará. Si este indicador es muy alto, tu Digimon, puede digievolucionar hacia un Digimon maloliente (por ejemplo, Sukemon). Recuerda dónde están los lavabos más próximos y cuando puedas permitírtelo, compra orinales.

Cansancio. Si tu Digimon está cansado, repercutirá en su grado de felicidad y en su esperanza de vida. Para evitarlo, dale un buen solomillo y visita a Punimon (en la casa de Jijimon) o a Centarumon.



Herido. Para curarlo, llévale a la clínica o recurre a medicamentos y vendas. Para prevenir, gana tus duelos de la manera más fácil posible y acumula objetos de recuperación de puntos de vida.



Evolución. Cuando veas esta negra figura, significa que tu digimon va a digievolucionar, así que prepárate.

La importancia de un buen entrenamiento

Para poder avanzar, tienes que entrenar a tu Digimon en las distintas áreas de entrenamiento que encontrarás, y que ahora te enumeramos. Ve siempre que puedas poniendo especial énfasis en los Puntos de Vida (PI) y de Movimiento (PM), pero evita agotar a tu digimon.



Cada una de las pruebas de entrenamiento potenciará alguna de las habilidades de tu Digimon y de ellas dependerá su evolución.

Procura equilibrar el entrenamiento, pero pon siempre especial cuidado en aumentar su energía vital.

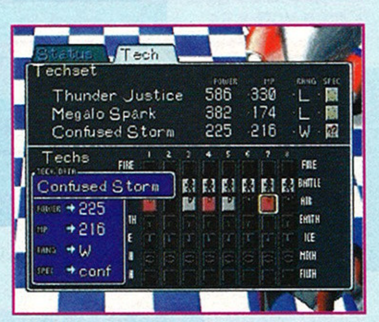
- **Gimnasio verde:** El área más importante, está al Oeste de File City. Aquí podrás incrementar los Puntos de Vida y de Movimiento, las Capacidades de Ataque y Defensa, la Velocidad y la Inteligencia de tu Digimon.
- **La estación de Laemon:** Búscala en Gear Savanna. Allí podrás mejorar la Capacidad Ofensiva y la Velocidad.
- **Área de Misty Trees:** Este es un buen lugar para potenciar las Capacidades de Aprendizaje y Defensa.
- **Área de Montaña Basura:** Lugar ideal para aumentar los Puntos de Movimiento de tu digimon.
- **Gimnasio de Ice Sanctuary:** Sumarás Puntos de Vida y podrás mejorar tus Capacidades de Ataque, de Defensa y de Aprendizaje.
- **Área de Beetle Land:** Aquí podrás incrementar tus Capacidades de Ataque y Defensa, así como tu Velocidad y tus Puntos de Vida.

¡Y llega la hora de combatir!

Las técnicas de batalla

Son muy importantes, tanto para ganar combates, como para digievolucionar, ya que cuantas más tengas te será más fácil hacerlo. Además, si entrenas correctamente a tu Digimon, las técnicas que éste adquiera pasarán a tu nuevo Digimon. **Hay dos formas de aprender técnicas de batalla nuevas:**

- **Estudiando: Al aumentar la inteligencia de tu Digimon en las áreas de entreno, éste puede llegar a adquirir nuevas formas de ataque.** Si bien no es una técnica muy efectiva, es importante que tu Digimon mejore su capacidad de aprendizaje, para tener de esta manera más opciones de aprender técnicas.
- **Combatiendo: La mejor forma de aprender nuevas técnicas es combatiendo**. Al enfrentarse a otros Digimon, el tuyo puede aprender los ataques que usen contra él. Cuanto más similar sea el Digimon al que te enfrentas o la fuerza en la que basa su ataque, mayor será el potencial de aprendizaje para ese ataque.



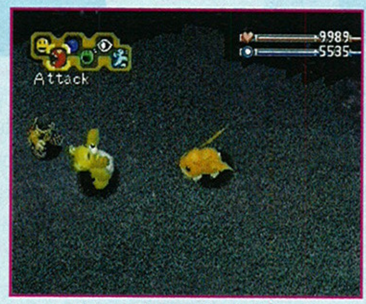
A medida que avances en el juego y aprendas nuevas técnicas de combate, irás ganando más fácilmente cualquier duelo.

Los comandos de ataque

Al principio sólo tienes dos opciones en los combates, que aparecen en la esquina superior izquierda. **Cuando tu Digimon aumente su inteligencia, podrás usar órdenes más complejas** y que te darán más control sobre la pelea.



Los iconos que tienes arriba a la izquierda te muestran las opciones que tienes.



Aunque los combates al principio del juego serán fáciles, no te confíes.



Cuantas más veces pelee tu digimon, más habilidades y ataques aprenderá.

- **Automático: Tu Digimon escogerá la técnica de ataque y el momento en el que quiere atacar y defender.** Todo está en manos de tu Digimon, pero puedes animarle pulsando repetidamente ✖.
- **Huir: Con este comando ordenas a tu Digimon que abandone el combate.** En ocasiones lo mejor es una retirada a tiempo.
- **Ataque (nivel 100):** Al utilizarlo, **tu Digimon se lanzará a por el rival, olvidándose de cualquier precaución.** Buena opción contra un Digimon más lento o más débil.
- **Modérate y Distancia (nivel 200): Mantendrás a tu Digimon en movimiento**, evitando así ser alcanzado por ataques próximos.
- **Defender (nivel 300): Tu Digimon dejará de atacar y se concentrará en su Capacidad Defensiva**. Aguarda un buen momento y luego ataca rápidamente.
- **Cambio (nivel 400): Le dices al Digimon que cambie de enemigo**, cuando se enfrenta con varios a la vez.
- **Control sobre los ataques (nivel 500): Al llegar al nivel 500 de aprendizaje, ganarás el control sobre los ataques de tu Digimon.** El botón de Ataque será sustituido por tres de ataque, pudiendo indicar a tu Digimon el ataque a realizar.
- **Ataque final: Cuando la palabra Finish aparece en pantalla, puedes lanzar un ataque más potente pulsando ■.** Una vez dada la orden, carga la potencia del golpe pulsando **L1** y **R1**. Cuanto más cargues el indicador de potencia, más daño harás a tu rival. Si cuando lo estás ejecutando recibes un impacto, perderás la oportunidad, ten cuidado al usar este ataque y no te apresures. Para aprovecharlo al máximo, espera hasta ser alcanzado por tu rival, y justo en ese momento, pulsa ■. Como estos ataques no consumen Puntos de Movimiento, te serán muy útiles en combates difíciles.

La Digievolución

Es un elemento clave en el juego, y uno de sus principales atractivos. Tienes que tener en cuenta que **hay tres tipos de Digimon: Data, Vacuna y Virus** .En alguna ocasión necesitarás un determinado tipo para acceder a alguna zona. En la digievolución influyen varios parámetros: el entrenamiento, el estatus, los combates y los cuidados. Dependiendo de estos factores, digievolucionará en uno de los digimon posibles. Ten en cuenta que **un Digimon vive entre 15 y 20 días.** Después de este tiempo, tu Digimon, se desvanecerá, y el proceso comenzará de nuevo. Estas tablas te servirán para orientarte y ayudarte en la planificación de la digievolución de tu Digimon.

Los cuatro primeros cuadros, se refieren a las posibles digievoluciones desde los cuatro tipos de huevo hasta el digimon clase Champion. El quinto y último cuadro, se refiere a la quinta fase de digievolución.

Huevo Verde

PRIMERA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Huevo	Botamon (Baby)	Data	Inmediata	--

SEGUNDA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Botamon	Koromon (In-Training)	Data	6 horas	--

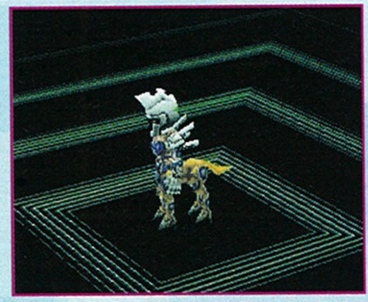
TERCERA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Koromon	Agumon (Rookie)	Vacuna	1 día y 6 horas	Si Ataque es el indicador más alto
	Gabumon (Rookie)	Data	1 día y 6 horas	Si Defensa o Velocidad son el indicador más alto
	Kunemon (Rookie)	Virus	1 día y 6 horas	50% de posibilidades, si duerme en la Cama de Kunemon en el Bosque Indígena.

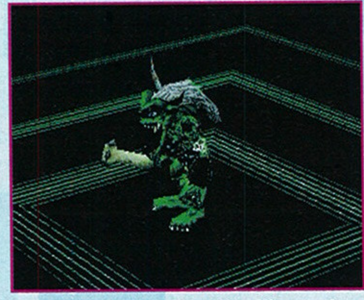
CUARTA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES	OBJETO DE EVOLUCIÓN AUTOMÁTICA
Agumon	Centarumon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30 gr., Inteligencia 100, 2 ó 3 fallos en cuidado	Pezuña de Hierro
	Meramon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	20gr., Ataque 100, más de 5 fallos	Bola de Fuego
	Tyrannomon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida 1000, . Defensa 100, 4 o 5 fallos	Colmillo Blanco
	Birdramon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	20gr., Velocidad 100, más de 3 fallos	Alas de Fuego
	Greymon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30 gr., Ataque, Defensa, Velocidad e Inteligencia 100, 1 ó 0 fallos	Garras Grises
	Bakemon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	20 gr., Puntos de Movimiento 1000, más de 3 fallos	Andrajos
	Nanimon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	indicadores de Felicidad y Disciplina a 0	Gafas de Sol
	Numemon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	si no cumples ninguna condición en especial y agotas el plazo de digievolución.	--
	Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	16 o más fallos (exclusivamente no llevar al lavabo	--
Gabumon	Centarumon (Champion) Tyrannomon (Champion) Drimogemon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	40gr., Ataque 100, más de 3 fallos	Taladro de Acero
	Monchromon Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	40 gr., Puntos de Vida 1000, Defensa e Inteligencia 100, 2 ó 3 fallos	Piedra
	Nanimon, Numemom, Sukemon, Ogremon, (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas 5 días y 6 horas	a 30 gr., Puntos de Vida 1000, Ataque 100, más de 5 fallos	--
Kunemon	Kabuterimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida 1000, Ataque, Defensa y Velocidad 100, 1 ó 0 fallos	Casco
	Bakemon, Nanimon, Numemon, Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(ver anteriores condiciones)	--
	Kuwagamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida y Movimiento 1000, Ataque y Velocidad 100, más de 5 Fallos	Tijeras
	Vegiemon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	10gr., Puntos de Movimiento 1000, más de 5 fallos	Fertilizante Orgánico

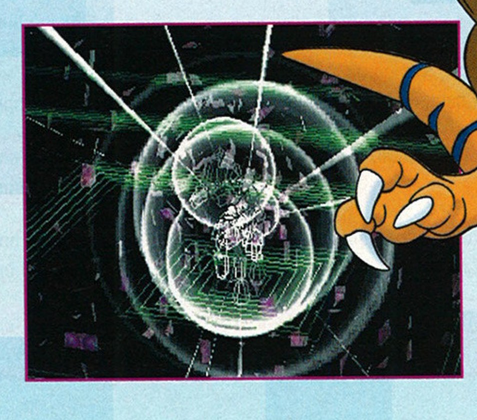
(Los datos de Condiciones son valores orientativos que debe tener el Digimon para afrontar esta evolución, el primero corresponde al peso)



Este es Centarumon, una de las primeras digievoluciones que encontrarás en el juego, si juegas con Agumon, claro.



Ogremon, es un digimon tipo Virus y el cual conseguirás tras digievolucionar a partir de Gabumon.





Huevo Azul

PRIMERA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Huevo	Punimon (Baby)	Data	Inmediata	--

SEGUNDA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Punimon	Tsunomon (In-Training)	Data	6 Horas	--

TERCERA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Tsunomon	Elecmon Rookie)	Data	1 días y 6 horas	Si Ataque o Velocidad es el indicador más alto
	Penguimon (Rookie)	Data	1 días y 6 horas	Si Defensa o Inteligencia es el indicador más alto
	Kunemon (Rookie)	Data	1 días y 6 horas	50% de posibilidades, si duerme en la Cama de Kunemon en el Bosque Indígena

CUARTA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES	OBJETO DE EVOLUCIÓN AUTOMÁTICA
Elecmon	Angemon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	20gr., Puntos de Movimiento, 1000, Inteligencia 100, 0 fallos	Alas Blancas
	Kokatorimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 30gr., 5 días y 6 horas	Puntos de Vida 1000, 3 o más fallos	Gallo
	Leomon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	20gr., Ataque, Velocidad e Inteligencia 100, 1 ó 0 fallos	Melena de Fuego
	Bakemon, Nanimon, Numemon,Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(ver condiciones en cuadro Huevo Verde)	--
Penguimon	Shellmon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	40gr., Puntos de Vida 1000, Defensa 100, más de 5 fallos	Concha Roja
	Frigimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Movimiento 1000, Defensa 100, 4 ó 5 fallos	Cristal de Hielo
	Garurumon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 30gr., 5 días y 6 horas	Puntos de Movimiento 1000, Velocidad 100, 1 ó 0 fallos	Cristal Azul
	Mojyamon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	20gr., Puntos de Vida y Movimiento 1000, más de 5 fallos	Crecepelo
	Whamon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	40gr., Puntos de Vida 1000, Inteligencia 100, 2 ó 3 fallos	Estrella del Norte
	Bakemon, Nanimon, Numemon, Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(ver condiciones en cuadro Huevo Verde)	--
Kunemon	Kabuterimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida 1000, Ataque, Defensa y Velocidad 100, 1 ó 0 fallos	Casco
	Bakemon, Nanimon, Numemon, Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(ver condiciones en cuadro Huevo Verde)	--
	Kuwagamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida y Movimiento 1000, Ataque y Velocidad 100, más de 5 fallos	Tijeras

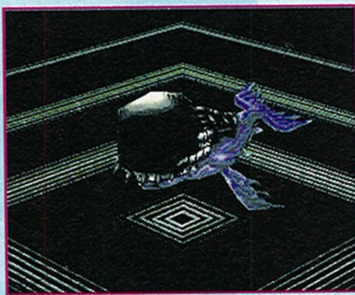
CUARTA DIGIEVOLUCIÓN (CONTINUACIÓN)

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES	OBJETO DE EVOLUCIÓN AUTOMÁTICA
Kunemon	Vegiemon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	10gr., Puntos de Movimiento 1000, más de 5 fallos	Fertilizante Orgánico

(Los datos de Condiciones son valores orientativos que debe tener el Digimon para afrontar esta evolución, el primero corresponde al peso)



Kokatorimon es un digimon evolucionado a partir de Elecmon, de tipo Vacuna.



Este digimon tan singular es Whamon, cuarta digievolución de Penguimon.



Huevo Rosa

PRIMERA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Huevo	Yuramon (Baby)	Data	Inmediata	--

SEGUNDA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Yuramon	Tanemon (In-Training)	Data	6 Horas	--

TERCERA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Tanemon	Palmon (Rookie)	Vacuna	1 días y 6 horas	Si Inteligencia es el indicador más alto
	Betamon (Rookie)	Virus	1 días y 6 horas	Si Defensa es el indicador más alto
	Kunemon (Rookie)		1 días y 6 horas	50% de posibilidades si duerme en la Cama de Kunemon en el Bosque Indígena

CUARTA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES	OBJETO DE EVOLUCIÓN AUTOMÁTICA
Palmon	Ninjamon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	10gr., Puntos de Movimiento 1000, Ataque y Velocidad 100, 1 ó 0 fallos	Leyes de Koga
	Whamon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	40gr., Puntos de Vida 1000, Inteligencia 100, 2 ó 3 fallos	Estrella del Norte
	Bakemon, Nanimon, Numemon, Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(Ver condiciones en cuadro Huevo Verde)	--
	Kuwagamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida y Movimiento 1000, Ataque y Velocidad 100, más de 5 fallos	Tijeras
	Vegiemon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 10gr., 5 días y 6 horas	Puntos de Movimiento 1000, más de 5 fallos	Fertilizante Orgánico
Betamon	Coelamon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Defensa 100, más de 3 fallos	Puño de Hielo
	Drimogemon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	40gr., Ataque 100, más de 3 fallos	Taladro de Acero

»

CUARTA DIGIEVOLUCIÓN (CONTINUACIÓN)

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES	OBJETO DE EVOLUCIÓN AUTOMÁTICA
Betamon	Seadromon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida y Movimiento 1000, más de 3 fallos	Botella de Agua
	Shellmon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	40gr., Puntos de Vida 1000, Defensa 100, más de 5 fallos	Concha Roja
	Whamon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	40gr., Puntos de Vida 1000, Inteligencia 100, 2 o 3 fallos	Estrella del Norte.
	Bakemon, Nanimon, Numemon, Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(ver condiciones en cuadro Huevo Verde)	--
Kunemon	Kabuterimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida 1000, Ataque, Defensa y Velocidad 100, 1 ó 0 fallos	Casco
	Bakemon, Nanimon, Numemon, Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(ver condiciones en cuadro Huevo Verde)	--
	Kuwagamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida y Movimiento 1000, Ataque y Velocidad 100, más de 5 Fallos	Tijeras
	Vegiemon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	10gr., Puntos de Movimiento 1000, más de 5 fallos	Fertilizante Orgánico

(Los datos de Condiciones son valores orientativos que debe tener el Digimon para afrontar esta evolución, el primero corresponde al peso)

Huevo Naranja

PRIMERA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Huevo	Poyomon (Baby)	Data	Inmediata	--

SEGUNDA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Poyomon	Tokomon (In-Training)	Data	6 horas	--

TERCERA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES
Tokomon	Patamon (Rookie	Data	1 días y 6 horas	Si Ataque o Inteligencia indicador más alto
	Biyomon (Rookie	Vacuna	1 días y 6 horas	Si Velocidad es el indicador más alto
	Kunemon (Rookie)	Virus	1 días y 6 horas	50% de posibilidades, si duerme en la Cama de Kunemon en el Bosque Indígena

CUARTA DIGIEVOLUCIÓN

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES	OBJETO DE EVOLUCIÓN AUTOMÁTICA
Patamon	Tyrannomon (Champion)	Data	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida 1000, Defensa 100, 4 o 5 fallos	Colmillo Blanco
	Angemon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	20gr., Puntos de Movimiento 1000, Inteligencia 100, ningún fallo	Alas Blancas
	Leomon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	20gr., Ataque, Velocidad e Inteligencia 100, 1 ó 0 fallos	Melena de Fuego
	Unimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida 1000, Velocidad 100, 2 ó 3 fallos	Unicornio

CUARTA DIGIEVOLUCIÓN (CONTINUACIÓN)

EVOLUCIÓN DE	A	TIPO	TIEMPO	CONDICIONES	OBJETO DE EVOLUCIÓN AUTOMÁTICA
Patamon	Bakemon, Nanimon, Numemon, Ogremon, Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(ver cuadro Huevo Verde)	(Ver cuadro Huevo Verde)
Biyomon	Airdramon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Movimiento 1000, Velocidad e Inteligencia 100, 1 ó 0 fallos	Cuerno Arcoiris
	Birdramon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	20gr., Velocidad 100, más de 3 fallos	Alas de Fuego
	Kabuterimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida 1000, Ataque, Defensa y Velocidad 100, 1 ó 0 fallos	Casco
	Kokatorimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida 1000, más de 3 fallos	Gallo
	Unimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida 1000, Velocidad 100, 2ó 3 fallos	Unicornio
	Bakemon, Nanimon, Numemon, Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(Ver condiciones en cuadro Huevo Verde)	
Kunemon	Kabuterimon (Champion)	Vacuna	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(Ver desde Biyomon, en este mismo cuadro)	--
	Bakemon, Nanimon, Numemon, Sukamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	(Ver condiciones en cuadro Huevo Verde)	--
	Kuwagamon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	30gr., Puntos de Vida y Movimiento 1000, Ataque y Velocidad 100, más de 5 Fallos	Tijeras
	Vegiemon (Champion)	Virus	de 4 días y 6 horas a 5 días y 6 horas	10gr., Puntos de Movimiento 1000, más de 5 fallos	Fertilizante Orgánico

(Los datos de Condiciones son valores orientativos que debe tener el Digimon para afrontar esta evolución, el primero corresponde al peso)

5ª Digievolución

La evolución de Champion Digimon a Ultimate Digimon puede producirse en cualquier momento, a partir de 11 días y 6 horas. Estos datos son orientativos. **PV** (Puntos de Vida / **PM** (Puntos de Movimiento) / **Atq.** (Ataque) / **Def.** (Defensa) / **Vel.** (velocidad) / **Int.**(Inteligencia) / **Gr.** (Gramos) / **Fallos** (fallos de cuidado que pueden cometerse, por ej., no dar de comer, no llevar al lavabo, no dormir), cuando no aparece, no hay ningún límite.

A ULTIMATE DIGIMON	DESDE	GR.	PV	PM	ATQ.	DEF.	VEL.	INT.	FALLOS	OBJETOS
DIGITAMAMON (DA)	Nanimon	10	3000	3000	100	300	300	300	--	Huevo Nebuloso
HERCULES KABUTERIMON (DA)	Kabuterimon, Kuwagamon, Shellmon	--	3500	2500	250	250	200	200	--	Perla Escarabajo
MAMEMON (DA)	Leomon, Ninjamon, Frigimon, Whamon, Mojyamon	5	--	--	400	400	300	300	>15	Bola de Plata
METAL MAMEMON (DA)	Frigimon, Kabuterimon, Monochromon, Ninjamon	10	--	--	500	400	400	400	<15	Armadura
MEGASEADRAMON (DA)	Coelamon, Garurumon, Seadramon, Shellmon Whamon	--	5000	4000	400	300	200	400	--	Cadena de Coral
PIXIMON (DA)	Kokatorimon, Kuwagamon, Ninjamon, Vegiemon	5	--	--	300	300	400	400	>15	Lanza Pequeña
ANDROMON (VA)	Meramon Centarumon Ogremon, Leomon, Angemon	40	2000	4000	200	400	200	400	<5	Piezas Cibernéticas

»

QUINTA DIGIEVOLUCIÓN (CONTINUACIÓN)

A ULTIMATE DIGIMON	DESDE	GR.	PV	PM	ATQ.	DEF.	VEL.	INT.	FALLOS	OBJETOS
GIROMON (VA)	Centarumon, Ogremon Bakemon, Unimon	5	--	--	400	--	300	300	>15	Sierra Mecánica
MONZAEMON (VA)	Numemon	40	3000	3000	300	300	300	300	--	Venda X
PHOENIXMON (VA)	Birdramon, Airdramon, Kokatorimon, Angemon, Unimon	30	2000	4000	450	100	100	100	--	Bengala Carmesí
ETEMON (VI)	Sukamon	15	2000	1000	400	200	400	300	--	Plátano de Oro
MEGADRAMON (VI)	Airdreamon, Devimon, Seadramon, Tyrannomon	55	3000	5000	500	300	400	400	<10	Mega Mano
METAL GREYMON (VI)	Drimogemon, Greymon, Monochromon, Tyrannmon	65	4000	3000	500	500	300	300	<10	Piezas de Metal
SKULL GREYMON (VI)	Bakemon, Devimon, Garurumon, Greymon, Mojyamon	30	4000	6000	400	400	200	500	>10	Hueso Fatal
VADEMON (VI)	Hay un 50% de posibilidades para todos los digimon clase Champion de digievolucionar a Vademon, después de un lapso de tiempo de 360 horas.									

Objetos que digievolucionan

Los hay de tres clases: comida, recuperadores de estatus y de digievolución. Los dos primeros tipos son genéricos y puedes encontrarlos en casi todas las fases. Los terceros están más localizados o dependen de una acción específica. Os indicamos dónde y cómo conseguirlos, los Digimon que pueden utilizarlos y su resultado final.



Distribuidos por todo el mundo de Digimon, encontrarás digichampiñones.



Algunos digimon pueden darte o venderte objetos de digievolución.

SÓLO PARA DIGIMON ROOKIES

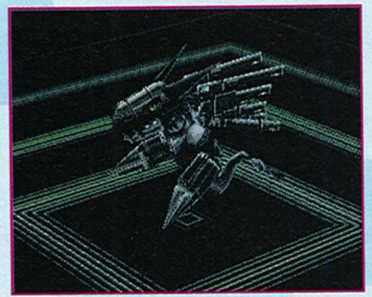
OBJETO	RESULTADO DE LA EVOLUCIÓN	OBTENCIÓN
Garras Grises	Greymon	Gana la Dino Cup en el Estadio de Greymon
Bola de Fuego	Meramon	Gana la Fire Cup en el Estadio de Greymon
Alas de Fuego	Birdramon	Búsqueda de Tesoros
Pezuña de Hierro	Centarumon	Gana la Copa Versión 3 en el Estadio de Greymon
Piedra	Monochromon	Gana la Copa Versión 4 en el Estadio de Greymon
Taladro de Acero	Drimogemon	Gana la Animal Cup en el Estadio de Greymon
Colmillo Blanco	Tyrannomon	Gana la Copa Versión 1 en el Est. de Greymon
Alas Negras	Devimon	Gana la Copa Humana en el Estadio de Greymon
Pica	Ogremon	Gana la Grapple Cup en el Estadio de Greymon
Melena de Fuego	Leomon	Gana la Copa Grado A en el Est. de Greymon
Alas Blancas	Angemon	Gana la Wing Cup en el Estadio de Greymon
Harapos	Bakemon.	Búsqueda de Tesoros
Cuerno Arcoiris	Airdramon	Cómpraselo a Shogun Gekomon (500 puntos)
Gallo	Kokatorimon	Gana al curling a Penguimon en la pista de File City
Unicornio	Unimon	Gana la Thunder Cup en el Estadio de Greymon
Casco de Cuernos	Kabuterimon	2º premio en el Torneo de Beetle Land
Tijeras	Kuwagamon	2º premio en el Torneo de Beetle Land
Fertilizante	Vegiemon	Gana la Nature Cup en el Estadio de Greymon
Leyes de Koga	Ninjamon	Búsqueda de Tesoros
Botella de Agua	Seadromon	Cómpraselo a Shogun Gekomon (500 puntos)
Estrella del Norte	Whamon	Gana la Cool Cup en el Estadio de Greymon
Concha Roja	Shellmon	Cómpraselo a Shogun Gekomon (500 puntos)
Escamas	Coelamon	Cómpraselo a Shogun Gekomon (500 puntos)
Cristal Azul	Garuramon	Gana la Copa Versión 2 en el Estadio de Greymon
Cristal de Hielo	Frigimon	Cómpraselo a Shogun Gekomon (500 puntos)
Crecepelo	Mojyamon	Negocia con el Mojyamon del Noreste

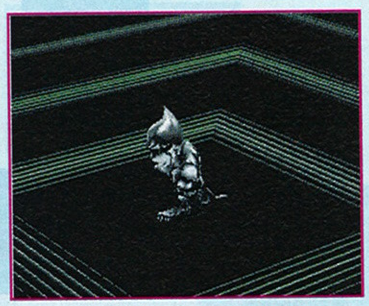
Digievolucionan a tu digimon Rookie a digimon Champion, sin plazos ni requisitos


Cuando las cosas se ponen difíciles, lo mejor es utilizar objetos de recuperación.



Compra, cambia y vende objetos en cualquier tienda de Digimon World.


Con Megadramon podrás conseguir la Mega Mano, al ganar la copa grado S.


Este es MetalEtemon, uno de los tres digimon secretos que hay en el juego.

SÓLO PARA DIGIMON CHAMPION

OBJETO	RESULTADO DE LA EVOLUCIÓN	OBTENCIÓN
Sol	Nanimon	Gana la Dirty Cup en el Estadio de Greymon
Piezas Metálicas	MetalGreymon	Gana la Copa Grado S en el Est. de Greymon
Hueso Fatal	SkullGreymon	Gana la Copa Grado S en el Estadio de Greymon
Piezas cIbernéticas	Andromon	Gana La Metric Cup en el Est. de Greymon
Mega Mano	Megadramon	Gana la Copa Grado S en el Estadio de Greymon
Bola de Plata	Mamemon	Gana al curling a MetalMamemon en File City
Armadura	MetalMamemon	Gana al curling a MetalMamemon en File City
Sierra Eléctrica (	Giromon	Gana al curling a MetalMamemon en File City
Lanza Pequeña	Piximon	Gana al curling a MetalMamemon en File City
Vendas X	-	Habla con un ToyAgumon, después de vencer a Warumonzaemon
Pistola de Rayos	Vademon	Se encuentra en la Dimensión Oculta
Plátano de Oro	Etemon	Cómprasela a Etemon (50000 bits)
Huevo Brumoso	Digitamamon	Se encuentra en la Cueva Secreta de Whamon
Rubí Rojo	Phoenixmon	Gana la Copa Versión 0 en el Estadio de Greymon
Perla Escarabajo	HerculesKabuterimon	Gana el Torneo de Beetle Land
Cadena de Coral	MegaSeadramon	Péscala en el Lago de Ojo de Dragón

Digievolucionan a tu Digimon Champion a Digimon Ultimate, sin plazos ni requisitos

OBJETOS MUY ESPECIALES

Además de las digievoluciones de las tablas, **hay tres Digimon secretos**. Para conseguirlos, has de encontrar unos objetos especiales, cuya localización es aleatoria, por lo que no podemos indicártela, aunque sí podemos decirte cuáles son estos Digimon y qué objeto precisas:

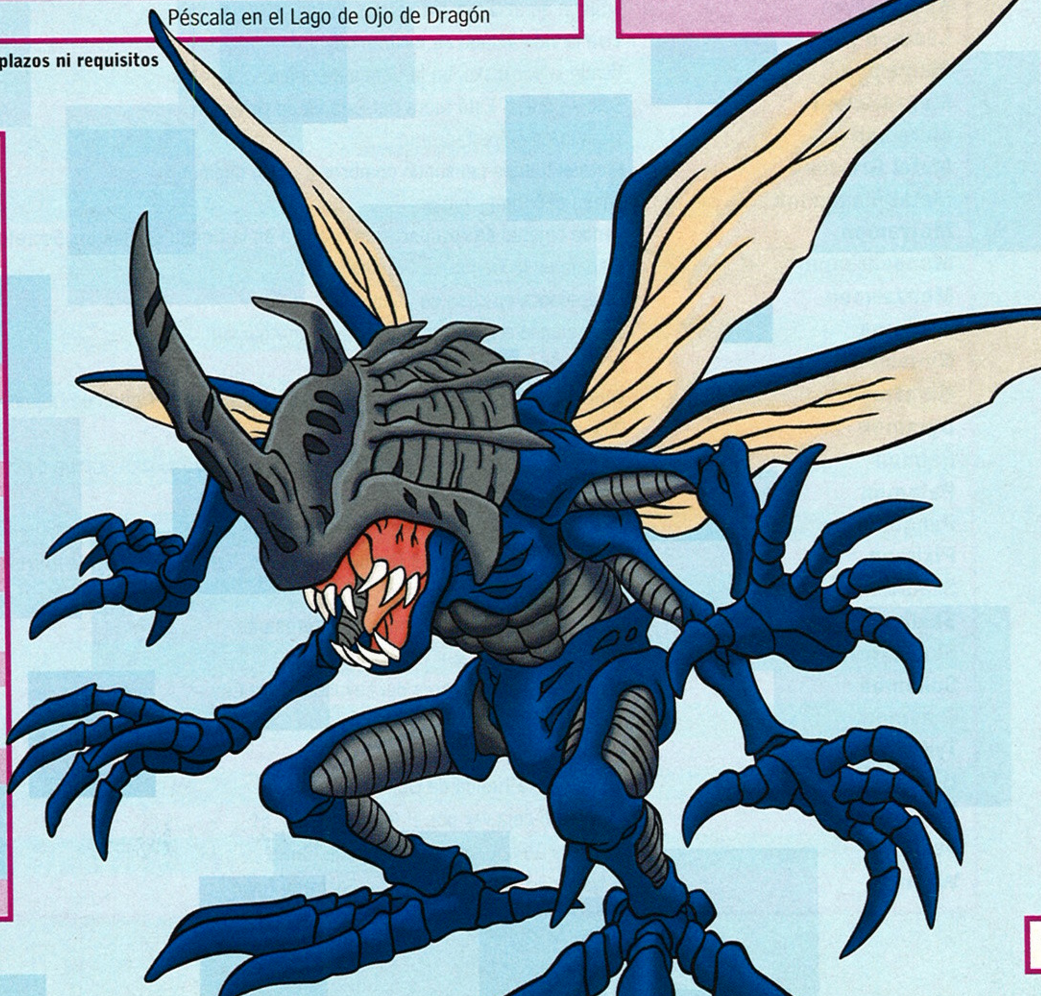
MetalEtemon, se consigue utilizando el Plátano de Metal.

Panjyamon, se consigue utilizando la Melena Noble.

Gigadramon, se consigue utilizando la Giga Mano.

CÓMO CONSEGUIR LAS MEDALLAS

1- Por pescar 100 peces
2- Por terminar el juego
3- Por tener 999.999 bits
4- Por jugar el equivalente a 10 años en el mundo Digimon
5- Por haber coleccionado todas las cartas de Digimon
6- Por vencer 100 veces en los Torneos de Greymon
7- Por ganar la Copa Humana, Animal y Dino
8- Por ganar los Torneos D, C, B, A y S
9- Por reclutar todos los Digimon
10- Por entrenar a todos los tipos de Digimon
11- Por aprender todos los tipos de ataques
12- Por tener un digimon con su estatus al máximo
13- Por conseguir un 10 en curling
14- Por ganar todos los tipos de Copa: Cool, Dirty, Filth, Fire, Grapple, Metallic, Nature, Thunder y Wing
15- Por ganar la Copa en las Versiones: 1, 2, 3, 4 y 0



Pero, ¿qué hacen los Digimon?

LISTA DE CARTAS

DIGIMON	TRABAJO/UTILIDAD
Agumon	Dirige el banco de objetos
Airdramon	Dice la fortuna en el Estadio de Greymon
Andromon	Está sin hacer nada, afuera de Birdra Transport
Angemon	Asistente de Jijimon: te dice donde ir
Bakemon	Patrulla (como el Fary) de noche la ciudad
Betamon	Abre la tienda de objetos
Birdramon	Es uno de los medios de transporte. Muy útil
Biyomon	Trabaja en la Tienda de Objetos
Centarumon	Abre y lleva la Clínica. Muy útil
Coelamon	Primero está en el puesto de objetos. Después lo encuentras en la Clínica Devimon. Vende Devil Chips en la tienda de objetos Secretos. ¡Cuidado con él!
Digitamamon	Es difícil encontrarlo en el Restaurante
Drimogemon	Se encarga de la busca de tesoros
Elecmon	Suministra la electricidad a File City
Etemon	Le echaron de la ciudad. Vende el Plátano Dorado (Evolución)
Frigimon	Trabaja en el Restaurante. Vende helados
Gabumon	Trabaja con Drimogemon, pero no hace nada
Garurumon	Trabaja en el Restaurante
Gekomon	Apenas se deja ver por el Estadio
Giromon	Se encarga de la máquina de música del Restaurante. NO HABLES CON ÉL en el Restaurante
Greymon	Se encarga del Estadio
Kabuterimon	Cuida del Gimnasio Verde
Kokatorimon	Construye un par de estatuas
Kunemon	Abre un camino hacia Digital Bridge
Kuwagamon	Trabaja en el Gimnasio Verde
Leomon (*)	Vive la vida al lado de Birdramon
Mamemon	Vende super disks, en la tienda de objetos secretos
Megadramon	Sólo se queja. Está fuera del Estadio de Greymon
Meramon	Trabaja en el Restaurante
Metal Greymon	Mata el tiempo pensando nombres para tu digimon
Metal Mamemon	Juega al curling contigo
Mojyamon	Vende objetos de recuperación. Trabaja en la Tienda de Objetos Secretos
Monochromon	Trabaja en la Tienda de Objetos
Monzaemon	Se apalanca en casa de Jijimon
Nanimon	Se apalanca en el Banco de objetos de Agumon
Ninjamon	Te da información sobre objetos
Numemon	Vende objetos para derrotar enemigos. Búscale en la Tienda de Objetos Secretos
Ogremon	Dice que patrulla la ciudad
Palmon	Sustituye a Tanemon en la granja de carne. Te dará piezas grande de carne
Patamon	Trabaja en la Tienda de Objetos
Penguinmon	Se encarga de la pista de curling
Piximon	Algunas veces está en la Tienda de Objetos. Vende manuales de entrenamiento
Seadramon	Te transporta a Beetle Land
Shellmon	Su periódico te dará información interesante
Skull Greymon	En ocasiones lucha en el Estadio
Sukamon	Pasa de todo. Está cerca del Lavabo de File City
Tanemon	Inicialmente se ocupa de la Granja de Carne
Tyrannomon	Trabaja en el Restaurante
Unimon	Trabaja en la Tienda de Objetos
Vademon	Apenas se deja ver por el Restaurante
Vegimon	Sustituye a Palmon en la Granja de Carne
Whamon	Te transporta a Freezeland y a Factorial Town

LISTA DE CARTAS

- La primera cifra es el valor de las cartas para cambiarlas y adquirirlas.
- La segunda cifra (en bits), es su valor monetario, para venderlas

#00 Entrenador (tú mismo), no puede venderse
#01 Phoenixmon 100 2500 bits
#02 Hercules Kabuterimon 100 2500 bits
#03 Mega Seadramon 100 2500 bits
#04 Shogun Gekomon 100 2500 bits
#05 Myotismon 100 2500 bits
#06 Metal Greymon 30 750 bits
#07 Mamemon 30 750 bits
#08 Monzaemon 30 750 bits
#09 Skull Greymon 30 750 bits
#10 Metal Mamemon 30 750 bits
#11 Vademon 30 750 bits
#12 Andromon 30 750 bits
#13 Giromon 30 750 bits
#14 Etemon 30 750 bits
#15 Megadramon 30 750 bits
#16 Piximon 30 750 bits
#17 Digitamamon 30 750 bits
#18 Gekomon 30 750 bits
#19 Waru Monzaemon 30 750 bits
#20 Jijimon 30 750 bits
#21 King of Sukamon 30 750 bits
#22 Cherrymon 30 750 bits
#23 Guardromon 30 750 bits
#24 Hagurumon 30 750 bits
#25 Brachiomon 30 750 bits
#26 Greymon 10 250 bits
#27 Devimon 10 250 bits
#28 Airdramon 10 250 bits
#29 Tyrannomon 10 250 bits
#30 Meramon 10 250 bits
#31 Seadramon 10 250 bits
#32 Kabuterimon 10 250 bits
#33 Angemon 10 250 bits
#34 Birdramon 10 250 bits
#35 Garurumon 10 250 bits
#36 Frigimon 10 250 bits
#37 Whamon 10 250 bits
#38 Unimon 10 250 bits
#39 Ogremon 10 250 bits
#40 Shellmon 10 250 bits
#41 Centarumon 10 250 bits
#42 Bakemon 10 250 bits
#43 Drimogemon 10 250 bits
#44 Monochromon 10 250 bits
#45 Leomon 10 250 bits
#46 Coelamon 10 250 bits
#47 Kokatorimon 10 250 bits
#48 Kuwagamon 10 250 bits
#49 Mojyamon 10 250 bits
#50 Ninjamon 10 250 bits
#51 Penguinmon 5 50 bits
#52 Otamamon 5 50 bits
#53 Tentomon 5 50 bits
#54 Yanmamon 5 50 bits
#55 Gotsumon 5 50 bits
#56 Flarerizamon 5 50 bits
#57 Toy Agumon 5 50 bits
#58 Demi Meramon 5 50 bits
#59 Tankmon 5 50 bits
#60 Goburimon 5 50 bits
#61 Numemon 1 25 bits
#62 Vegiemon 1 25 bits
#63 Sukamon 1 25 bits
#64 Nanimon 1 25 bits
#65 Machinedramon, no puede venderse en ningún momento

GUÍA »Capcom »Av. de acción »1 Jugador »Castellano »Mem. Card 2 (103 Kb) »D. Shock 2 »+ 18 años »10.990 ptas.

Resident Evil CODE: VERONICA X

2ª PARTE: JUGANDO CON CHRIS

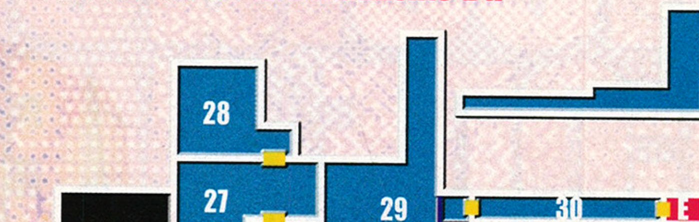
Claire no es la única a la que le toca enfrentarse de nuevo a los zombies, los Hunter y el resto de los bichos de Umbrella en esta nueva entrega. Ya era hora de que Chris también colaborara, ¿no? Échale una mano siguiendo nuestra guía paso a paso.

Buscando pistas


Chris nos demostrará de nuevo que está hecho de una pasta especial.


Esta nueva amistad nos durará bien poco, pero nos dará el mechero de Claire.

Centro militar de entrenamiento B1F



Después de la escena, tomarás el control de Chris en mitad de una especie de cueva. Coge la **hierba verde** que hay junto a la pared y avanza para encontrar herido en el suelo al tipo que sacó de la celda a Claire. Habla con él y, de repente, aparecerá del suelo la **lombriz** que "conociste" hace unas horas. Esta vez no se andará con rodeos y se merendará directamente a tu nuevo amigo sin pensárselo. Tras recuperarte del susto, continúa y **podrás leer en una columna con una figura una frase que dice algo relacionado con una luz**, además de encontrar una **palanca**. Tira de ella y una tapa bajará, quedando a la vista **dos ametralladoras** que de momento no podrás coger así que sigue para encontrar un **baúl** y una **máquina de escribir**. Coge las **flechas** que hay al lado y luego sal por la puerta de la derecha. Parece que el bichito no ha tenido suficiente con el primer bocado y vuelve a por el postre, es decir, tú.

> **LOMBRIZ:**
> **El método a seguir es igual al que usaste en tu primer encuentro**. Si usas la pistola te llevará un rato acabar con ella, pero si te equipas con algo más potente, como la ballesta con flechas explosivas, será cuestión de segundos. No dejes de correr y cuando la veas asomar la jeta, pulsa R1 y Chris la encañonará directamente.

La criatura escupirá a nuestro amigo, aunque bastante malherido. Antes de morir te dará el **mechero** que le regaló Claire. Después de coger del suelo una **hierba azul**, **otra verde**, un **cargador** y unas **flechas**, ve a la columna que tenía inscrita la frase. **Usa el mechero en las mini-antorchas** y la rejilla se abrirá para que puedas coger dos **UZI´s**. Regresa a la caverna y ve al fondo para ver un **elevador**. Tras hacer que baje, monta en él y llegarás a **(32)**, donde esperan 3 zombies. Despejada la zona, date una vuelta y verás un **montacargas** junto a la pared, pero **le falta la batería**. Sal por la puerta a **(33)**. Verás un **viejo tanque** y, en la parte trasera del mismo, un **botón** que pulsar. Descubrirás un **cargador** y un pequeño **elevador,** con él que llegar a la planta baja del centro de entrenamiento.

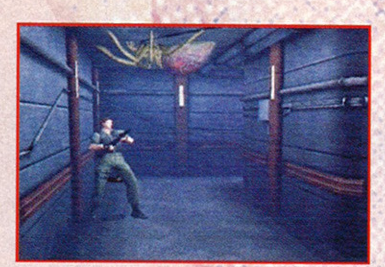

Enciende las mini antorchas con el mechero y conseguirás dos Uzi´s.


Dos siempre es mejor que una. Con ellas, los zombies te durarán muy, muy poco.

Un viejo enemigo

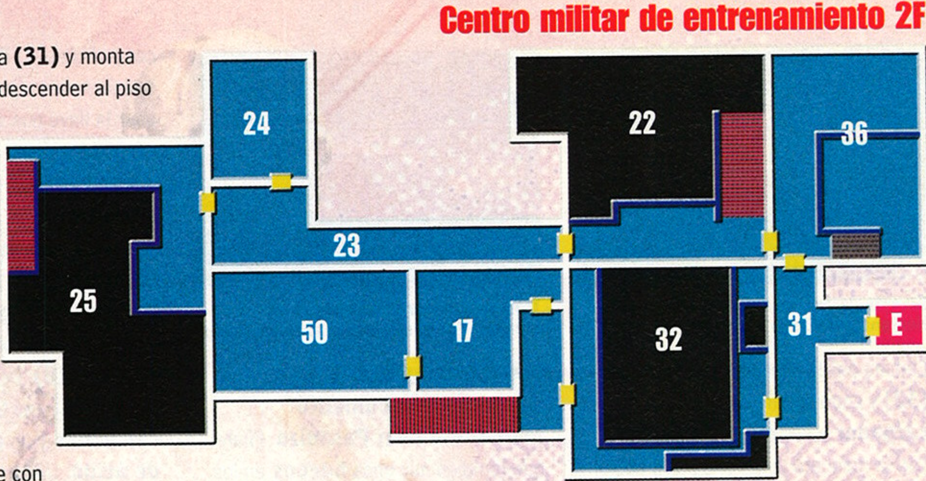
Camina por el pasillo, recogiendo del suelo unos **cartuchos**, una **hierba verde** y **otra azul** y fíjate en la tapa de la alcantarilla que hay en un rincón. Como todavía no la puedes abrir, entra en **(61)**. Aquí podrás relajarte, además de usar el **baúl** y la **máquina de escribir**. Busca bien y encontrarás unas **cintas de tinta**, unos **cartuchos**, un **cargador** y un **pack de granadas de ácido** en la taquilla. Luego examina el **cuadro** que hay en la pared y **toma nota de la frase** que puedes leer. En el extremo contrario hay una **mesita con cajones** que no te vendría mal abrir. Tendrás que introducir una clave relacionada con el cuadro que acabas de observar, la cual es: **RO, VR, AZ, MR**. Cuando el cajón se abra, podrás hacerte con la **replica de una Luger**, un ítem que no te servirá durante la aventura para nada pero que debes obtener si quieres que al acabarla estén disponibles todos los extras (mirar cuadro "Extras"). Vuelve al pasillo y ve hasta el fondo para encontrar en el suelo una **batería**. Olvida el portón cerrado que has visto y da media vuelta. En ese momento aparecerán dos asquerosas arañitas que te pedirán a gritos que acabes con ellas a base de ácido (lo mejor en este caso es usar el lanzagranadas).
Una vez despejado el corredor podrás dirigirte de vuelta a **(32)**.


La réplica de la Luger te servirá para conseguir más extras en el juego.


Para acabar con las arañas, lo mejor es usar el lanzagranadas con ácido.

Allí debes colocar la batería en el montacargas que hay pegado a la pared. Monta ahora en la plataforma de carga y pulsa el **botón** para subir hasta la pasarela superior. Camina hacia la izquierda y coge del suelo la **llave del almacén químico** y el **documento "Informe Aleación Anticorrosiva Mejorada"**. Ahora continúa por la puerta de la derecha y que lleva a **(31)**. Camina hacia el fondo y pasa a **(36)** donde serás espectador de una nueva escena en la que se anuncian más problemas para ti. Aquí podrás hallar **dos hierbas verdes** y **un pack de granadas** subiendo las escalerillas hacia la zona central. Ahora sal por la puerta de la izquierda a **(22)** donde podrás contemplar cómo la placa que buscas cae a las alcantarillas.

Deshaz tus pasos hasta **(31)** y monta en el **ascensor** para descender al piso bajo. Avanza por **(30)** y desciende por las escaleras metálicas que hay a medio camino. En la pared verás, en un soporte, una **escopeta** que al cogerla hará que las escaleras suban, quedando fuera de tu alcance. Aún así, hazte con ella y con las **cintas**, el **pack de granadas incendiarias** y un **cargador**. Antes de pasar por la puerta de la izquierda, métete en el agua por el hueco que hay en la barandilla. Acaba con el cadáver andante que hay tumbado en el fondo y luego sube por el otro lado. En el suelo puedes ver **dos hierbas rojas** y en la pared una **escalerilla**. Si subes por ella conseguirás abrir un atajo hasta el pasillo que lleva a **(61)**. Sin embargo, tu siguiente destino es el **laboratorio (87)**, tras la puerta que hay a la izquierda de donde cogiste la escopeta. Camina y coge la **hierba verde** que hay en el suelo antes de subir por las plateadas escaleras. Pasa por delante de una especie de tubos criogénicos y verás un **botón** en la mesa de control. Púlsalo y uno de los tubos descenderá dejando al descubierto un **cargador para ametralladora**. Si cruzas la siguiente puerta llegarás a **(26)**, donde encontrarás un **pomo**. Nada más cogerlo, aparecerán unos animalitos que seguro que echabas de menos si ya has jugado a otras entregas de la saga, los siempre queridos **Hunter**. Estos bichos son de lo peorcito para tu salud que ha creado Umbrella en su dilatada existencia. Si dejas que te acorralen, lo pasarás muy mal, especialmente si van por parejas, como en este caso. **Equípate con la recortada** y líate a tiros si quieres salir de esta con vida.




Coge la escopeta del soporte de la pared y podrás bajar a las alcantarillas.

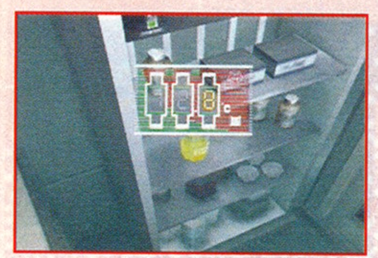

Nada mejor que un poco de munición para una de las mejores armas.

Superpoderes

Cuando recuperes el aliento, te toca pasar a **(86)** por la correspondiente puerta para llegar hasta un laboratorio completamente destrozado. De encima de las mesas podrás coger un **cargador**, unos **cartuchos**, una **hierba verde** y **otra roja**. Luego usa la **llave del almacén químico** en la pequeña nevera que hay junto a la pared. Tras examinar las sustancias que hay en su interior, **se te preguntará si quieres cambiar la temperatura**. Si has leído los documentos que has estado recogiendo y has hecho una visita a la sala **(35)**, ya sabrás que la pista clave está en la fecha de inauguración del centro. Si pasas la fecha 8 de diciembre al "formato" anglosajón te quedará 12-8, o lo que es lo mismo **128**. Con esta temperatura conseguirás que uno de los compuestos químicos cambie de color, justo el que buscas, el **Benigno**. Cuando lo cojas aparecerá por sorpresa otro de esos simpáticos Hunters, sólo que esta vez pertenece a una clase con más mala uva todavía. Sus garras segregan un veneno que puede dejarte muy tocado si consigue alcanzarte. Acaba con él rápidamente y luego vete.

Dirígete a **(23)**, en la segunda planta. Allí verás uno de esos **mini robots centinelas** que "dan" la alerta a los hunters. Si no quieres que uno de ellos aparezca para abrirte en canal, esquiva el haz de luz. Evita las llamas que hay por todos lados y sigue hasta **(17)** (pasando por la pared derruida). Busca unas **flechas** y una **mochila lateral** como la de Claire y abandona la zona por la otra salida, la que lleva a **(32)** para usar el pomo en la puerta.




En esta nevera encontrarás un bote de Benigno, un objeto imprescindible.


Tras esa enorme maqueta hay una escalera que desciende a las alcantarillas.

Camina por la pasarela superior de **(32)** y coge de ambos extremos un **cargador** y el **"objeto tanque"**. Con la maqueta ya en el bolsillo debes ir a **(35)**, esquivando en la entrada a otro robot centinela. Coloca el objeto tanque en la **maqueta** del Centro de Entrenamiento y conseguirás que el cuadro que hay en el otro extremo se caiga. Coge la **llave de la plataforma giratoria** que ha aparecido y el **documento Memorando del Pasadizo**. Fíjate que también hay unos **huecos** en los que debes colocar algo que, por desgracia, todavía no tienes.
Tu próximo destino es **(26)**. En el laboratorio **(87)** te encontrarás con **Wesker**. Después de molerte a palos y mostrarte su nuevo look, te dejará en compañía de un **Bandersnatch**. Despáchalo y sigue hacia **(26)** para usar la llave que acabas de coger en el panel de mandos de la plataforma. Con ella podrás subir hasta **(62)**. Antes de continuar, arrima la **caja de madera** a las metálicas de la izquierda y súbete en ella si quieres hacerte con un poco de **pólvora** extra. Ahora sal a **(16)**, pasando por encima de otra caja, y entra en **(18)**. Deshazte de tres zombies y luego busca unos **cartuchos** y un **pack de granadas de ácido**. Una de las paredes de esta sala se ha venido abajo, por lo que podrás pasar sin problemas a **(21)** y de ahí a **(22)**. Elimina a otro zombie y baja por las escalerillas que hay junto a la pared, tras la verja, para llegar a continuación hasta **(29)**.
Camina un poco y verás una **palanca**. Acciónala y el gas que inunda la sala desaparecerá. Baja el escalón y despeja la zona de zombies para ir a **(27)**. Acaba con un hunter y entra en **(28)** donde hallarás, en unas estanterías, el **bote de Benigno** (y encima de la mesa unas **herramientas para modificar tu Glock 17** y hacerla un arma remata-casi-muertos más efectiva).


Un gran detalle por parte de Wesker el dejarte en compañía de un bandersnatch.

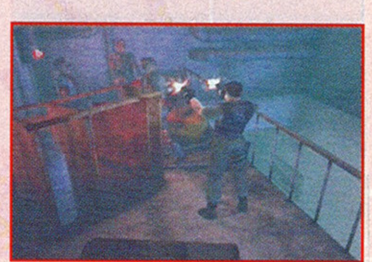
Preparativos para el viaje

Ahora sal del centro de entrenamiento y pásate por **(15)**. Allí vigilan la zona dos hunters que puedes esquivar o eliminar si quieres coger con tranquilidad los **cartuchos** que hay en el suelo. Luego usa el **montacargas** que hay a la izquierda y desciende hasta **(85)**. Sal por la otra puerta y, una vez en **(84)**, deshazte de un molesto hunter y sube en el **elevador** del rincón. Ve hasta el otro extremo de la pasarela y cruza la puerta que lleva al puente levadizo que ya conoces. Al accionar la **palanca** del panel de control verás que no funciona. Cruza hasta el otro extremo y entra por la puerta. A la izquierda **verás un panel que representa el estado de los depósitos de aceite** del mecanismo que hace que el puente se mueva. **Hay tres compartimentos: uno de 3 litros (centro), otro de 5 (derecho) y otro de 10 litros (abajo).** Tienes que hacer que el depósito de abajo contenga 7 litros exactos, combinando las cantidades de los de arriba. Sigue estas instrucciones:

1 Echa el contenido del de 3 litros en el de abajo dos veces.
2 Pasa el liquido del de 5 litros en el de 10, quedándote en el primero un litro.
3 Vacía el deposito de abajo pulsando el botón de la derecha.
4 Trasvasa ahora el único litro que queda en el de 5 al de 10.
5 Vacía el de tres litros dos veces en el de abajo para obtener los 7 litros.

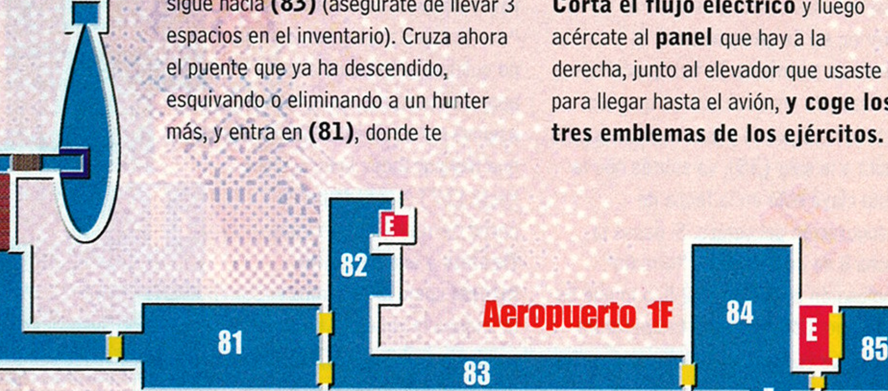


Aunque al principio parece un poco lioso, resolverás este puzzle rápidamente.


De vez en cuando, algunos zombies se levantarán de su siesta a saludarte.

Cuando lo logres, unos zombies se despertarán de su siesta en uno de los rincones de la sala. Acaba con ellos y luego coge del suelo unos **cartuchos**. Da media vuelta, usa de nuevo el panel de control del puente para que descienda y sal por la puerta. Una vez en **(84)**, baja en el pequeño elevador y sigue hacia **(83)** (asegúrate de llevar 3 espacios en el inventario). Cruza ahora el puente que ya ha descendido, esquivando o eliminando a un hunter más, y entra en **(81)**, donde te esperan 3 zombies con gafas de visión nocturna y todo (uno de ellos tiene unos explosivos pegados al cuerpo).
Recoge unos **cartuchos** del suelo y cruza a continuación la puerta que lleva a **(82)**, donde espera con impaciencia tu llegada otro hunter. Acaba con él antes de que se enfade y luego **examina la mesa de control**. **Corta el flujo eléctrico** y luego acércate al **panel** que hay a la derecha, junto al elevador que usaste para llegar hasta el avión, **y coge los tres emblemas de los ejércitos.**


Los hunters vuelven a convertirse en los enemigos "de serie" más peligrosos de todo el juego. Mantente a cierta distancia.



"Aguanta Claire, te salvaré"

Tu próxima parada es la habitación **(35)** en el centro de entrenamiento, eliminando a todo bicho viviente que veas. **Coloca los tres emblemas en los tres huecos** que viste en la pared, tras el cuadro. Cuando los láser se apaguen, tira de la **palanca** que ha quedado a tu alcance. La enorme maqueta del fondo de la sala se retirará y dejará a la vista unas escaleras que desciende en el suelo. Antes de bajar por ellas, coge del rincón **dos cajas de cartuchos y una hierba verde** y asegúrate de llevar el lanzagranadas y algún arma potente contigo. En el subterráneo te las verás con un par de arañas gigantes que tendrás que eliminar. Coge unas **granadas** y una **hierba verde** más del suelo y continúa. Desciende por las escalerillas que hay un poco más adelante y sigue caminando hasta que encuentres en un rincón **dos hierbas verdes y otra azul**. Ahora párate y piensa, ¿conoces algún videojuego en el que te "regalen" tantos ítems curativos y munición y en el que luego no parezca algún bicharraco muy gordo?....no, ¿verdad? Pues eso.



Coloca en los huecos los emblemas del ejército y podrás tirar de la palanca oculta para descubrir una escalera.



Antes de bajar por aquí, asegúrate de llevar alguna hierba verde y de ir armado con el lanzagranadas, si es posible.



Mezcla aquí los dos frascos de benigno y, una vez tengas la alabarda dorada, úsala en esta cerradura metálica para escapar.

ALBINOIDE

Estás en una sala cuadrada con una piscina ocupando toda la zona central. En ella, nada un bicho de tamaño espeluznante, un espécimen superdesarrollado de albincide. **Tu mejor opción son las granadas y la escopeta. La mejor táctica es la de esperar fuera de la piscina, pegado al bordillo a que se acerque. Entonces lo único que tienes que hacer es apretar el gatillo** (apunta hacia abajo si usas la escopeta) y acertarle de lleno en el lomo. Si eres paciente conseguirás acabar con él sin que ni siquiera te toque un pelo de la cabeza. Ahora, **si tienes prisa, puedes meterte en el agua e ir directo a por él**, a costa de recibir las fuertes descargas eléctricas que suela el bichito. Lo hagas como lo hagas, conseguirás eliminarlo sin mucho esfuerzo.

Coge de un rincón un **cargador**, si no lo has hecho ya y métete en la piscina para buscar en el fondo, por la zona central, la **placa del águila** que viste caer a las alcantarillas. Dirige tus pasos al pasillo que lleva a **(61)**. No entres en esa sala y ve hasta el fondo del corredor, al portón metálico que viste cerrado hace un buen rato. Desde el inventario, **mezcla los dos frascos de benigno** y usa la mezcla con la placa. El molde azul se fundirá y te quedará una **alabarda dorada**. Úsala en la cerradura del portón y disfruta con la escena del avioncito.

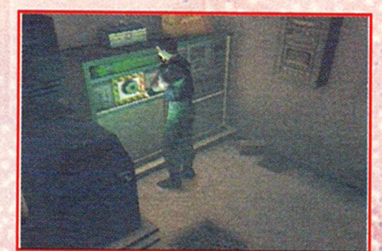
Cambios en la Base Antártica

Cuando bajes del Harrier, camina por la pasarela y sal por la única puerta que hay abierta. Aparecerás en la zona donde se estrelló el avión de Claire y Steve. Camina por la pasarela y te darás de bruces con un par de **tentáculos** que han atravesado la pared y te obstaculizan el paso. Líate a tiros con ellos para que se retiren y sigue. Tras bajar las escalerillas, entra en **(54)**. Dentro encontrarás unos **cartuchos** y el **diario de un trabajador**. Sal de ahí y desciende al piso inferior por las escaleras que hay a la derecha. Camina de frente y entra en **(53)**. Examina bien la estancia y verás un hueco en una **columna con forma de alabarda**, como la que tienes. Úsala ahí y se abrirá un armario que esconde el **"peso papel"**, el **Diario de Alfred** y unas **cintas**. Organiza tus bolsillos en el baúl y sal al pasillo para subir las escaleras por las que bajaste hace bien poco.

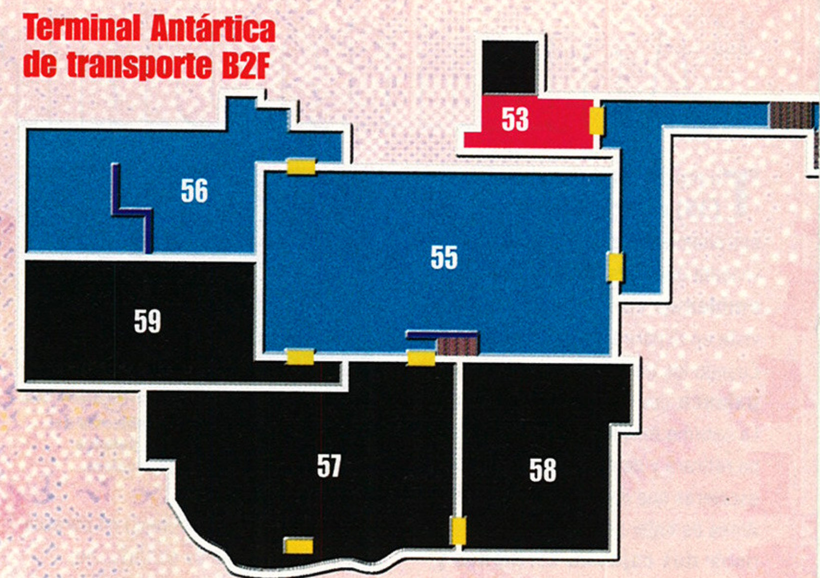
Terminal Antártica de transporte B1F

Registra cada rincón y cada estantería. De esta forma conseguirás abundante munción y algun spray oculto.


Zombies, hunters, lombrices y arañas gigantes... vamos, lo de siempre.


Antes de continuar, tendrás que proporcionar energía a la base.

Terminal Antártica de transporte B2F



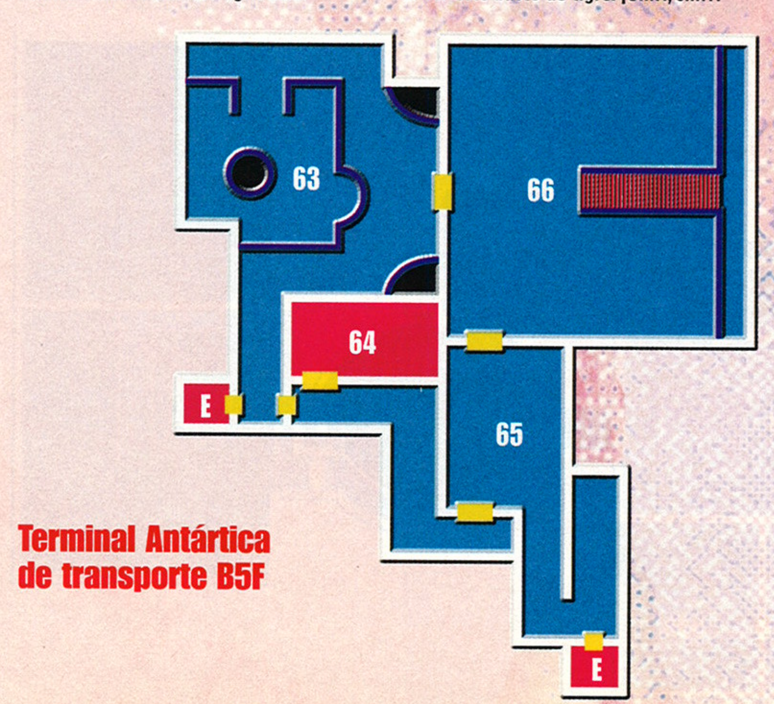
» Sigue caminando y antes de cruzar la puerta que lleva a **(55b)**, respira profundamente. Ahora sí, pasa. No, lo que estás viendo no es una alucinación, la araña de 12 toneladas que estás viendo bajo la capa de hielo es real, muy a tu pesar. De momento no saldrá de ahí, así que tranquilízate. Pasa por la puerta que conduce a **(60)** y elimina a 3 zombies. En la zona central encontrarás un **maletín de aluminio** (que no podrás abrir sin las ganzúas) y unos **cartuchos**. Sal de nuevo a **(55b)** y camina por la puerta que hay en el otro lado, la que da a **(57b)**. Avanza caminado sobre la capa de hielo y al fondo de la estancia encontrarás la **válvula octogonal** que usaste con Claire. Cuando te des media vuelta, cuatro zombies que estaban atrapados en el hielo conseguirán salir y se abalanzarán hacia tí. Acaba con ellos y dirígete hacia **(53)**. Mete la **válvula** en tus bolsillos y vuelve a **(55b)** para pasar por la puerta que hay a la izquierda del tramo de pasarela roto. En este corredor te encontrarás con un robot centinela que tendrás que esquivar si no quieres vértelas con un peligroso hunter. No entres en la primera sala que veas y ve hasta el fondo del pasillo para montar en un **ascensor** que te llevará a la **planta B5**, a **(63)**. Elimina a un hunter venenoso y sigue por la puerta que hay frente al elevador, a **(64)**. Antes de hacer nada, ve al fondo de la habitación y usa la **válvula** que hay en la pared. Luego acciona la palanca **que** hay a la izquierda para proporcionar energía a esa zona del complejo. Ahora busca bien y hallarás repartidas por la habitación, además de un **baúl** y una **máquina de escribir**, **dos hierbas verdes**, **una azul**, **dos cargadores**, unos **cartuchos** y unas **cintas.**

Viejas pesadillas


En esta ocasión tendrás que empujar la estatua sobre la baldosa agrietada.



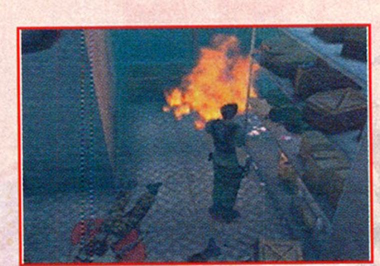
A más de uno se le saltará una lagrimita al ver este busto de tigre. ¡Sniff, sniff!



Terminal Antártica de transporte B5F

Pon orden en tu inventario y sal al pasillo donde te esperan media docena de zombies. Coge del suelo **dos hierba verdes y otra azul** y pasa a **(65)**. Si has jugado al primer *Resident Evil*, te llevarás una buena sorpresa al ver esta habitación, ya que se trata de una replica de la famosa sala de la estatua, y no será la única. Como en aquella ocasión, la **estatua** sostiene un objeto de interés, solo que esta vez para conseguirlo tendrás que empujarla hasta situarla sobre la baldosa agrietada. Cuando se rompa, podrás coger fácilmente el **mapa del laboratorio**. Coge de la mesita un **cargador** y unos **cartuchos** y continúa por el pasillo de color anaranjado. Al fondo encontrarás un **busto de un tigre** con dos joyas por ojos. Quítale el ojo de la izquierda y girará, mostrando un **"enchufe"** (adaptador). Vuelve a colocar la joya y retira la de la derecha para hacerte con las primeras **balas de Magnum** que encuentras. [M2; 2 ó 19]. Retrocede ahora y camina por el pasillo hasta que llegues a **(63)**, asegurándote de que llevas el **cuchillo** entre tus pertenencias. Avanza hasta el fondo y verás un canal con agua. Bordéalo, cogiendo de paso **dos hierbas verdes**, y tírate al agua para examinar la **vasija** que hay en la zona central. Ahí encontrarás un **"objeto ala"** y **otro junto al carrusel**. Ahora entra por la puerta que lleva a **(66)** y verás esta réplica de la entrada de la mansión del primer *Resident*. Ve hacia la pared del fondo y pasa por debajo de las escaleras. Allí descubrirás con horror que Claire está atrapada en una sustancia asquerosa y está inconsciente. Usa el cuchillo que llevas (o el que hay subiendo las escaleras) para liberarla y serás testigo de una emotiva escena en la que sabrás que Claire está envenenada (debido al enfrentamiento con Nosferatu). Para curarla necesitas un suero especial. Antes de eso debes pasarte por el **baúl** de **(64)**. **Recoge el enchufe, el extintor vacío y la válvula** y sal en dirección a **(62)**, en la **planta B1F**,


Vacía el tanque y baja para coger de su interior la llave grúa. Pero ten cuidado.


En esta zona encontrarás el suero y la estupenda Magnum. Usa el extintor.

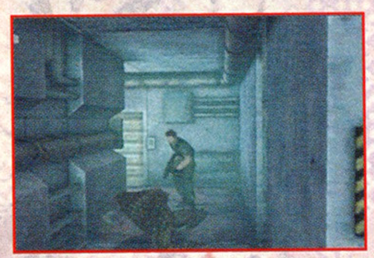
eliminando por el camino a los hunter que te salgan al paso.
Ya en (62), ve hacia el fondo y monta en el **elevador** para subir a la zona superior. Junto a un tanque de agua verás un **mecanismo** para poder vaciarlo. Para lograrlo, **tendrás que combinar el enchufe con la válvula** para luego utilizarla en el hueco de dicho mecanismo. Cuando el agua desaparezca, baja por las escalerillas al fondo del tanque y coge del suelo la **llave grúa**. Como era previsible, un bicharraco (un hunter) atravesará el cristal e intentará hacerte mucha pupa. Cuando te libres de él sube y ve a la zona central.
Allí verás un **botón** que hará ascender un enorme **bidón con el que podrás recargar tu extintor**.
Ahora monta en el **elevador** que hay junto a él y baja hasta **(56)**. Verás que todo el almacén está en llamas, por lo que debes andar con cuidado.
En la estantería encontrarás el **suero** que necesitas para Claire custodiado por tres zombies. Cógelo y **usa el extintor en las llamas** que hay más adelante para continuar caminando hasta encontrar una brillante y letal **Mágnum**. Sigue por donde ibas hasta que veas el armario en el que colocaste el detonador cuando controlabas a Claire. Usa el **mechero** en él y conseguirás que la puerta salte por los aires para poder añadir a tu arsenal **tres cajas de cartuchos**. Ahora sube y regresa al baúl de **(64)**.

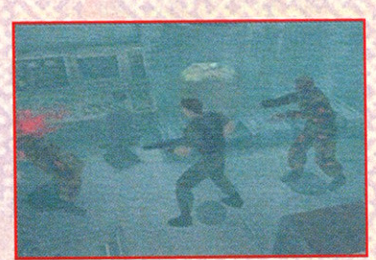
Las joyas de los Ashford

Coge hierbas y ármate muy bien con lo que más te guste, pero **el lanzagranadas cargado con ácido es lo más recomendable**. Si salvas la partida tampoco harías mal. Ahora ve a **(55b)** y usa la llave de la grúa en el panel de mandos que hay dentro de la cabina del extremo de la pasarela. Una escena te mostrará cómo elevas al Nosferatu (que no es otro que el padre de los gemelos Ashford) y aparece **Alexia** y su amiga la señora araña. Antes de empezar a luchar contra semejante bestia, debes saber que **puedes pasar completamente del combate** si tienes mucha prisa o andas muy mal de hierbas. Sólo tendrías que correr hacia la zona central de la estancia y recoger el **Pendiente de Alexander** que hay junto al Nosferatu. Eso sí, la arañita seguiría ahí, esperándote cada vez que pasases por esta sala, así que ¿por qué no te la quitas ya de encima?

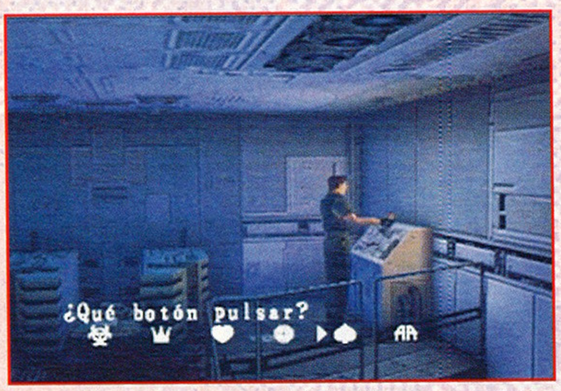
ARAÑA GIGANTE
Si decides acabar con ella, equípate con el lanzagranadas cargado con ácido (si no te queda, usa cualquier otra munición o arma potente) y espera a que suba por las paredes. **Apunta hacia arriba y dispara cada vez que la tengas cerca.** Si andas atento ni te alcanzará (ni con las patas ni con las bocanadas de veneno) debido a su lentitud. Con unos pocos disparos será historia (de hecho, con el ácido sólo te llevará un par de disparos).

Ya repuesto del susto, ve hacia **(65)** y monta en el **elevador** que hay frente al busto del tigre, llevando contigo el peso papel. Cuando acabe el descenso, estarás en **(68)** acompañado por un montón de hormigas del tamaño de una mano y bastante molestas. Empieza a


Los hunter no dejarán de acosarte ni en el Polo Sur. Ve siempre bien armado.

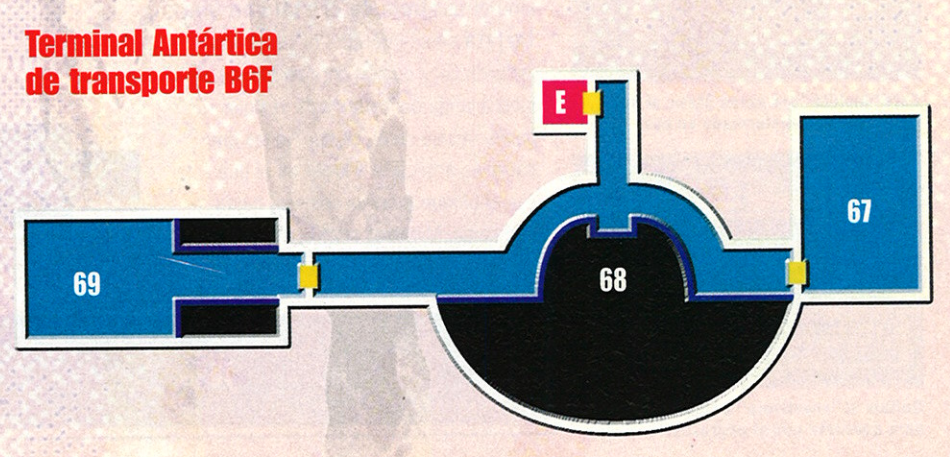

La escopeta a corta distancia resulta devastadora, sobretodo contra zombies.

correr de frente (ni te molestes en dispararles) y coge de la zona central la **tercera ala de libélula**. Sigue corriendo hacia la derecha para coger una **hierba verde** antes de entrar en **(67)**. Aniquila a dos zombies y luego enciende la **lámpara** que hay a la izquierda para ver mejor. Coge de la mesa el **"Informe Hormiga Reina"**, una **hierba verde** y **otra azul** del suelo. Pasa al compartimiento contiguo, acaba con tres zombies más y coge **dos cargadores**. Sal a **(68)** y corre al extremo opuesto de la pasarela para, tras coger otra **hierba verde**, entrar en **(69)**. Echa un vistazo a la sala y verás debajo de una enorme pantalla de vídeo el **"Informe Virus"**. Sube las escaleras de la zona central, examina el **panel** de la derecha e **introduce los 4 símbolos así: AA, corona, corazón, símbolo pica**. Cuando el compartimiento se abra, coloca dentro el peso papel. Entonces, un tubo criogénico aparecerá y de él caerá el cuerpo sin vida el hermano de Alexia. Coge de su mano el **Anillo de Alfred** y abandona esta zona.



La solución a este puzzle es la siguiente: AA, corona, corazón, y por último, la pica. Así conseguirás el Anillo de Alfred.

Terminal Antártica de transporte B6F



Drama y tragedia

Ahora sí, es hora de curar a la pequeña de los Redfield. **Coge el suero, las automáticas si tienes munición, el lanzagranadas, alguna hierba verde, y deja en el baúl la escopeta.** Salva la partida y ve a **(66)** para entregarle el suero a Claire. Después **se desarrollará una escena que acabará con los dos protagonistas separados y tú controlando a Claire.**

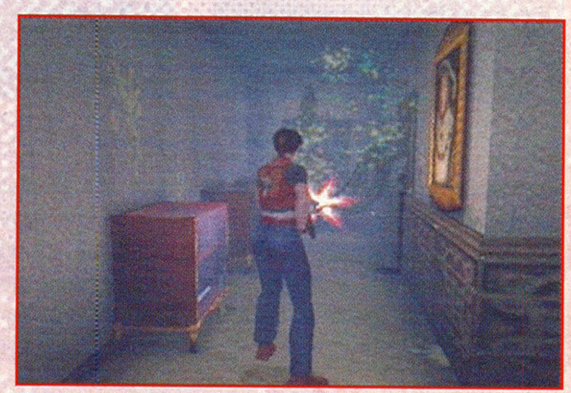
Estás en **(70)** y con la salud hecha polvo. Registra bien todo y encontrarás un **cargador**, unos **cartuchos**, una **hierba verde** y **otra azul**. Usa el baúl que hay en el rincón para organizar tus bolsillos y coge la **escopeta** (también puedes abrir el maletín que cogió Chris para obtener **balas para la Magnum**). Ahora empuja el mueble que hay justo al lado y encontrarás un soporte en la pared en la que colocar la escopeta. Al hacerlo, se retirará un cuadro en la pared de enfrente, dejando al descubierto un **pack de granadas y otro de llamas**. Antes de irte, asegúrate de que vas bien armado (lo mejor es la ballesta con flechas explosivas), pero tampoco te pases, que luego tienes que retomar el control de Chris y sólo encontrarás en el baúl las armas que no lleve encima Claire. Sal por la otra puerta y estarás en el pasillo **(71)**. Empieza a correr y no pares hasta doblar la esquina, ya que saldrá de la pared un tentáculo que ni te rozará si eres lo bastante rápido. Para y dispara al segundo de ellos antes de salir por la puerta del fondo, la que da a **(74)**.

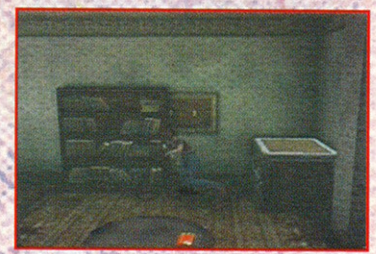
Estás en la zona de las celdas, donde te atacará un zombie. Cuando te libres de el, camina un poco y sube las escaleras que hay a la derecha, donde encontrarás un **cañón antiguo** y otra celda abierta. Entra en esta última y coge **dos packs de flechas** para luego salir y examinar el cañón. Encontrarás una **palanca** que debes accionar para coger el **"Informe de Seguridad"** y hacer que caiga del interior una **bola de cristal con una tarjeta** en su interior. Por desgracia, también hará que un enorme bloque de piedra caiga del techo cada vez que pases debajo de él. Lo que tienes que hacer es acercarte a lugar en el que cae el bloque (mira la sombra) hasta que caiga. Mientras vuelve a subir, corre al interior de esa zona y deja la bola de cristal en el medio para luego salir de ahí pitando. Cuando el bloque vuelva a caer, romperá el cristal liberando así la tarjeta que había en su interior. Ahora corre a cogerla y el mecanismo trampa se detendrá.

Con ella en tu bolsillo y ya equipado con la ballesta con flechas explosivas, cruza la puerta que lleva a **(72)**. Usa la tarjeta en un lector que hay al fondo y cuando se levante la verja que impedía el paso a **(73)**, pasa. Estás en una alargada sala con estatuas a los lados

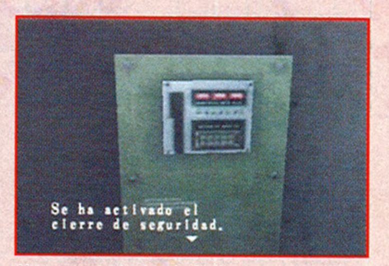


Alexia conseguirá separar a los dos hermanos Redfield. Claire se encargará de buscar por cielo y tierra a su amigo Steve.


Ten en cuenta que las armas que cojas con Claire, no podrá usarlas Chris cuando vuelvas a retomar su control.


Si dejaste la escopeta en el baúl, podrás incrementar tu reserva de munición.


La zona de las celdas oculta más de una trampa, ten mucho cuidado.

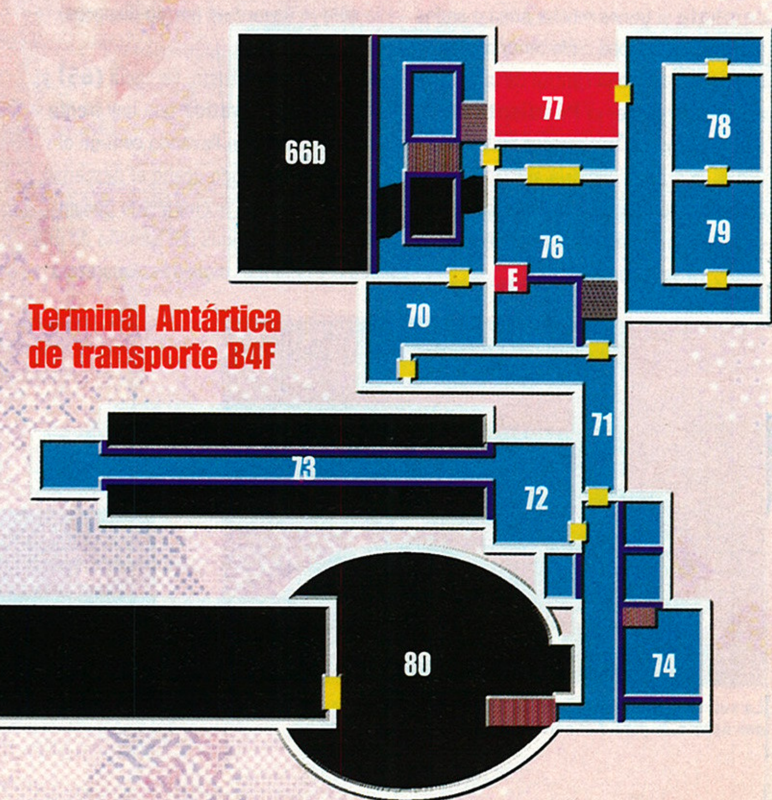


Usa en este lector la tarjeta que había en la bola de cristal para que suba la verja.


Este "bichito" era antes Steve, al que Umbrella ha transformado en eso.



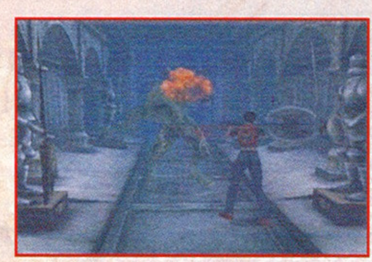
Quítale el "envoltorio" a todas las joyas para quedarte con el pedrusco.



y, al fondo, encontrarás a **Steve** inmovilizado. A través de una escena, **se transformará en una enorme bestia armada con un hacha**.

STEVE
Antes de empezar, debes saber que Steve **es capaz de acabar contigo de sólo dos golpes**, por lo que es vital que estés atento a tu nivel de vida si te alcanza. **La única forma de librarte de él es escapar** de esa sala por donde has entrado ya que, en su nueva forma, Steve es indestructible. La estrategia a seguir es bastante peliaguda. Debes dispararle una flecha explosiva cuando veas que levanta el hacha y así obtener unos segundos preciosos que debes aprovechar para darte la vuelta y correr en dirección a la salida. Cuando veas que te alcanza, pulsa R1 y Claire se dará la vuelta para poder volverle a disparar. Repite ese proceso hasta que consigas salir de la estancia con el corazón en un puño. Suerte, no es fácil.

Cuando finalice la escena en la que Steve "nos abandona", serás testigo de una alucinante **pelea entre Alexia y Wesker**. Sin embargo, los poderes de la gemela Ashford resultan ser demasiado para tu antiguo jefe, por lo que te cederá el testigo "amablemente".


No podrás acabar con Steve, así que mantente a distancia y huye de aquí.


La pelea entre Alexia y Wesker es totalmente alucinante. Ya verás, ya.

ALEXIA
Cuando tomes el control de Chris, lo primero que debes hacer es armarte con lo mejor que tengas y alejarte de ella. **No dejes de disparar mientras esquivas las llamaradas y las chorros de ácido** que lanzará Alexia.

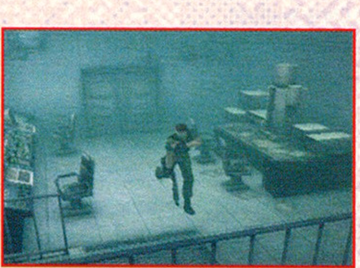
Es de vital importancia que te mantengas a cierta distancia de sus manos, porque **si te coge la partida acabará para ti de una forma un tanto brusca**. Si no andas mal de munición y eres paciente, acabarás con ella con cierta facilidad.

Desafío final

Cuando te libres de Alexia, coge el **collar** que hay en el suelo y que se le soltó del cuello antes de la batalla. Examínalo en el inventario y obtendrás la **Joya de Alexia**. Ahora **coge del baúl las otras dos piedras preciosas** de la familia Ashford y subir las escaleras que hay en **(66)**. Allí, en el rellano, verás un **cuadro de Alexander junto con Alexia y Alfred** que tiene tres huecos. Coloca en ellos las tres joyas y se retirará, dejando a la vista una puerta secreta. Pasa por ella y acaba con los 4 zombies que hay en el pasillo. Luego entra por la primera puerta, la que lleva a **(76)**. En esta sala de control, busca encima de un sillón el documento **"Informe Verónica"** y, del suelo, **dos hierbas verdes**. Baja en el **elevador** que hay en un rincón y verás dentro de una **camilla** con una vaina de cristal protectora algo que brilla. Pulsa el **botón luminoso** que hay en el panel de control de al lado y el cristal se retirará, pudiendo así coger el **cuarto "objeto ala"**. Hazte con el **cargador** que hay entre los dos tubos de cristal y sube en el elevador a la zona de arriba.
Asciende por las escaleras que hay junto a la pared y llegarás a una puerta que te llevará al pasillo donde Claire fue atacada por dos tentáculos. No pases por ella y da media vuelta para salir de nuevo al pasillo. Tu siguiente visita será a **(77)** donde, si buscas bien, encontrarás unas **cintas de tinta** (salva si quieres en la máquina de escribir), unos **cartuchos**, un **spray** en el rincón de la izquierda y, en un cajón de la mesa, la **llave de la sala de esterilización**.
Ahora **debes cortar el flujo eléctrico mediante los fusibles que hay en (64)**. Sin luz en esa planta, ve a **(66)** pasando por **(63)**, para usar la llave que has cogido antes en la puerta que está cerrada. Llegarás a **(65)**, encamínate por el pasillo anaranjado hasta el **busto de tigre**. **Retira las dos joyas** que forman sus ojos, una roja y otra azul. Con ellas dos en tu inventario y tras volver a suministrar energía a esa planta como ya sabes, ve al pasillo que hay tras la puerta donde descubriste el cuadro. Acaba con los 4 zombies que han vuelto a repoblar esta zona y entra en **(78)**. Estás en una réplica exacta de las habitaciones de los gemelos de la residencia privada. Examina la caja de música que hay junto a la pared y verás que le falta la joya azul. Usa la tuya y la tapa se abrirá. Ahora pasa a **(79)** por la puerta que simula una figura de una mujer y **apaga la caja de música** de esta habitación. Cuando se cierre, coloca la joya roja como en la otra y coge la **placa metálica** de dentro.


Antes de intentar coger las dos joyas que hacen de ojos del busto, tendrás que cortar la energía del complejo.


Examina la caja de música y verás que le falta una joya azul. Ya sabes lo que tienes que hacer con la tuya, ¿no?


En esta sala encontrarás otro de los "objetos ala", bajando en el elevador.

Tras el cuadro de la familia Ashford hallarás una misteriosa puerta.

En el tarro encontrarás el cuerpo de la libélula en la que colocar las 4 alas.


Wesker se largará dejando muchos asuntos por resolver. Una suerte para ti.


No te distraigas con los bichitos. Tienes un tiempo limitado para eliminar a Alexia.

Vuelve a **(78)** y **coloca esa placa en la otra caja de música**. De esta forma conseguirás que una escalera baje de encima de la escalera mediante la cual subir hasta lo que parece una sala de reuniones familiar. Coge junto a los objetos decorativos unas **cintas**, de la mesa un **cargador** y **dos hierbas verdes** del suelo. Luego examina el tarro que hay sobre la mesa y coge la **libélula** de su interior. Regresa al baúl más cercano y coge las **cuatro alas** que has ido recolectando para combinarlas con la libélula y así obtener la **"libélula de oro"**. **Es hora del enfrentamiento final, así que salva la partida y coge la escopeta, el lanzagranadas, todos las hierbas que puedas y la dichosa libélula** (dejando un hueco en el inventario) y ve a **(76)**. Sube las escalerillas y cruza la puerta que lleva a **(71)**. Avanza por el corredor hasta que llegues a la zona de la celdas, donde encontrarás a **Claire** encerrada tras una puerta metálica. Tras una desesperante charla, te pasará el **"Informe de Seguridad"**. Entra en tu inventario y, desde allí, **examina el documento** (de perfil). Dentro hallarás una **tarjeta de identificación** que necesitarás dentro de poco. Sigue por donde ibas y sube por las escaleras que hay al final de las celdas. Estás en **(80)** y allí verás una puerta en un rincón que requiere el uso de la libélula en forma de llave. Pasa por la puerta y entra en **(75)**. Acaba con los dos zombies que te saldrán al paso y sube las escalerillas que hay al fondo para acceder al **terminal de control**. Usa en él la tarjeta y cuando te pida un **password** introduce: **VERÓNICA**. Así habrás logrado que se abran todas las puertas del complejo y que comience una **cuenta atrás de 5 minutos** (algo ya típico, ¿verdad?). Sal de ahí a toda pastilla y cuando estés en **(80)** aparecerá Claire...y **Alexia**. Tras una desagradable escena, tu enemiga se abalanzará sobre la pequeña de los dos hermanos, momento en el que **debes ser rápido y dispararle para evitar un final fatal**. Gracias a tu acción, Claire conseguirá escapar y tú te quedarás a solas con la bestia.

ALEXIA
Equípate con la más potente de las armas que tengas y dispara sin parar.

Alexia te lanzará unos bichitos muy molestos que no dejarán de hacerte pupa, pero no desvíes tu atención hacia ellos y concéntrate en llenar de plomo a Alexia. De vez en cuando, saldrá de la zona central un enorme tentáculo que tendrás que esquivar siempre que puedas. **Si tienes una buena provisión de hierbas y no dejas de disparar, no tendrás problemas para deshacerte de esta primera versión de la señorita**. Sí, primera versión. Cuando creas que te has librado de ella, **se transformará en un bicho volador que sólo puedes eliminar usando el cañón de pulsos.** Cógelo de su compartimento y apunta con el R1. La perspectiva cambiará a primera persona y **tendrás que acertarle en pleno vuelo**, mientras recibes de su parte unos chorritos de líquido inflamable. Aguanta, vigila la cuenta atrás, afina tu puntería y será historia con un solo impacto. Disfruta de la larga escena final, te lo mereces.

Extras

Ranking

Dependiendo de lo bien que lo hagas, obtendrás un rango al final de la aventura, que puede ir desde la A (el mejor) hasta el E. Para ello, se tendrán en cuenta principalmente tres cosas: el tiempo que has tardado en completar el juego, las veces que has salvado y el número de sprays utilizados. Cuanto más bajas sean estas cifras, mejor será el ranking que obtengas. Si consigues al final un rango A, la próxima vez que juegues tendrás un lanzamisiles con munición infinita en el modo principal de juego. Para obtener dicho rango, tienes que cumplir los siguientes requisitos:
- No usar ningún spray.
- No salvar la partida.



En función de lo bien que lo hagas en el juego, conseguirás un ranking u otro.

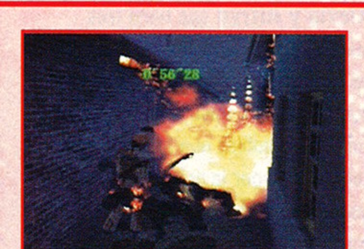
- No continuar ni una sola vez.
- Ayudar rápidamente a los distintos personajes que se encuentran en apuros: a Steve cuando se queda atrapado, llevarle el hemostático a Rodrigo y darle el suero a Claire.
- Finalizar el juego en menos de cuatro horas.

Si lo consigues, podrás coger el lanzacohetes en el primer baúl que encuentres en el juego.

Modo Batalla

Aparece tras finalizar la aventura con cualquier ranking y podrás jugar en tercera o en primera persona. En él tomarás el control de alguno de los personajes y te lanzarás contra una auténtica horda de enemigos, empuñando distintas armas con munición infinita. Dispondrás de un tiempo límite y tendrás que hacer uso de las tácticas que has aprendido durante el juego, como aprovechar los bidones explosivos. Cada uno de los personajes se enfrentará a un "jefe" al finalizar la misión, como por ejemplo Nosferatu. Al principio sólo podrás elegir a Chris y a Claire, a los que hay que sumar a Steve, si cogiste la réplica de la Luger en el juego. Jugando con cada uno de ellos podrás conseguir a otros personajes y armas:
- Wesker: acaba el modo Batalla con Chris Redfield.
- Claire alternativa: acábalo con la Claire original
- Cañón de pulsos: obten un rango A con todos los personajes.

Además, si visitas el casino del palacete y juegas a las tragaperras, obtendrás el "Informe Especial".


Este modo de juego está muy bien para descargar adrenalina, ¿verdad?

¡Comparte con Noddy y los Teletubbies estas maravillosas aventuras!

Noddy – Una Aventura Mágica

Teletubbies – Juega con los Teletubbies

Recomendado a partir de 2 años

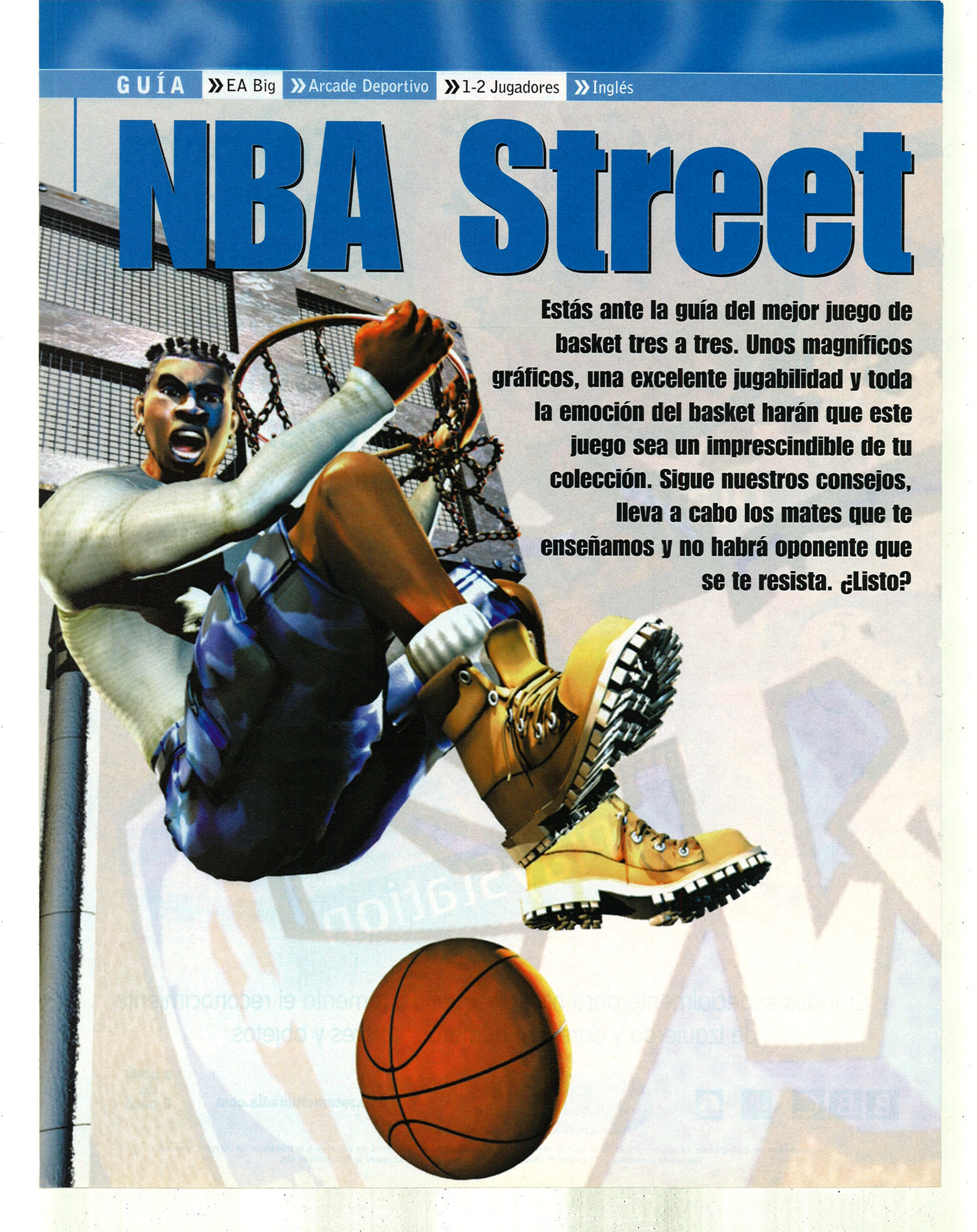
Creados especialmente para niños pequeños, fomenta el reconocimiento de izquierda y derecha, números, colores y objetos.



a partir de 2 años

NBA Street

Estás ante la guía del mejor juego de basket tres a tres. Unos magníficos gráficos, una excelente jugabilidad y toda la emoción del basket harán que este juego sea un imprescindible de tu colección. Sigue nuestros consejos, lleva a cabo los mates que te enseñamos y no habrá oponente que se te resista. ¿Listo?





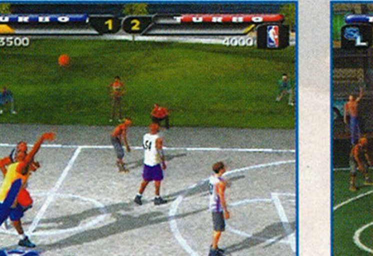
Consejos generales



• **Procura crearte un equipo lo más equilibrado posible**, tanto en ataque como defensa. Debes tener un buen tirador, un buen reboteador, un buen manejador de balón... Utiliza a cada uno para lo que está preparado.
• Recuerda que **el tiempo no importa** nada y lo único que cuentan son los puntos que logres marcar.
• **Gana el que antes llegue a 21 con una diferencia de al menos dos puntos**.
De no ser así, el partido no acabará hasta el momento que algún equipo logre esa diferencia. En ese caso, arriesga con tu mejor tirador y coloca bajo la canasta al mejor reboteador.



Estás jugando en la calle, no en una cancha real, pelea duro o perderás.



Si tiras desde lejos, asegúrate de que lo haces con tus mejores tiradores.

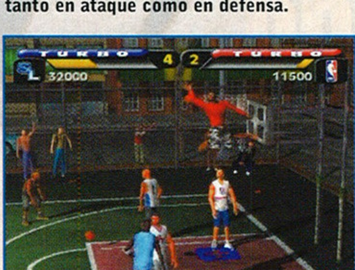


Procura siempre mover la pelota entre tus jugadores para tener un tiro claro.

• No lances a canasta si tienes rivales más altos delante de tu lanzador.
• Deja los lanzamientos lejanos para tus mejores tiradores.
• Intenta aprovechar los Alley-oops y Hooks ups que se te presenten.



Equilibra todo lo que puedas a tu equipo, tanto en ataque como en defensa.



Cada jugada nos dará puntos que, sumados, nos darán tiros especiales.



Evita los pases largos siempre que puedas o perderás muchos balones.

• Si un compañero ya lleva un rato en el aire buscando el Alley-oop, no se la pases, porque es muy probable que pierda el balón.
• **Antes de tirar a canasta, realiza alguna finta o regate con turbo** para sumar más puntos.
• El combo de "fintas avanzadas + mates avanzados" te dará mazo de puntos. Hazlo siempre que puedas.
• **Sé agresivo** a tope.
• **Pasa bastante el balón**, no seas chupón, recuerda que sois tres.
• **Si estás en "Gamebreaker" y el equipo contrario tiene el balón, déjale marcar**, no te arriesgues a perder el Gamebreaker en el último momento por una tontería, ¿vale?
• **Procura completar tu Gamebreaker con un triple**: conseguirás el doble de puntos para ti y lo mismo le restarás al rival.
• **Haz todos los Gamebreakers que puedas en los partidos**.
• **Combina los tiros Gamebreakers con fintas avanzadas** para disparar tu marcador.



Usa el turbo para fintar y dejar clavado a tu oponente, notarás el resultado.



Los combos siempre te darán muchos puntos, procura hacerlos a menudo.

• **Tira a canasta cuando el círculo bajo tus pies esté verde.**
• Cuando defiendas, **obliga al atacante a agotar su posesión**.
• **Aprovecha todos los balones perdidos** que rueden por la cancha.
• **Deja las fintas para los jugadores más hábiles**. No intentes hacer virguerías botando con el pívot.
• Busca una línea de pase libre de contrarios y ten cuidado con los pases de larga distancia: no suelen llegar a buen puerto, de verdad.
• **Es importante conocer tus habilidades y las del contrario**. Los Indiana Pacers son, probablemente, el mejor equipo de todo el juego.

Movimientos avanzados





Por movimientos de ataque vamos a considerar tanto el **pase** (✖), como el **tiro y el machaque** (●), y la **finta** (■). Estos botones se pueden combinar con los **botones de turbo** (**R1**, **R2**, **L1**, **L2**) de muchas maneras distintas, consiguiendo cuando se ejecutan mates, fintas, bloqueos, etc.

Cada uno está puntuado y estos puntos sumarán en tu marcador de turbo, lo cual te dará la oportunidad de realizar un "Gamebreaker". Aquí tiene una lista con los movimientos avanzados, la combinación necesaria para realizarlos y la puntuación que te ofrecen.

Movimientos avanzados de engaño

Streetwise	L1+L2+■	1500 ptos
Off the chain	L1+R1+■	1500 ptos
Double cross	L1+L2+R2+■	1500 ptos
Backtrack	L2+R2+■	1500 ptos
Downshift	L2+R1+■	1500 ptos
Cyclone	L1+L2+R1+■	1500 ptos
Slip´n´slide	L2+R1+R2+■	1500 ptos
Breaking you off	L1+R1+R2+■	1500 ptos
Reel to reel	R1+R2+■	1500 ptos
Change up	L1+R2	1500 ptos

Esta puntuación sumará el doble si el equipo contrincante falla en la defensa al realizar estos movimientos.

Movimientos avanzados en mates y machaques

Groundshaker	R1+R2+●	2500 ptos
Dominator	L1+L2+●	2500 ptos
Hammerdown	L1+R1+●	2500 ptos
High rise	L1+R2+●	2500 ptos
Wake up call	L2+R1+●	2500 ptos
Backbreaker	L2+R2+●	2500 ptos
Around the world	L1+R1+R2+●	2500 ptos
Dunkalicious	L1+L2+R2+●	2500 ptos
Special delivery	L1+L2+R1+●	2500 ptos
Super fly	L2+R1+R2+●	2500 ptos
Put it home	L1+L2+R1+R2+●	2500 ptos
Dinner´s served	L1+L2+R1+R2+●	7500 ptos

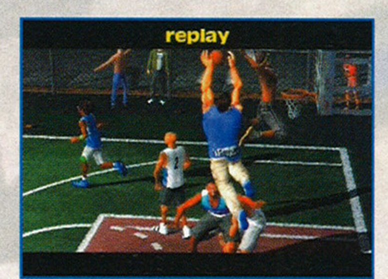
(Desde la línea de tiro mientras se corre hacia la canasta)

Otros movimientos avanzados

Call for a pick	▲
Tip-slam	Tienes que pulsar dos veces consecutivas el ●
Gamebreaker	Pulsa ● mientras se mantienen pulsados dos botones de turbo



Engaña a tus adversarios con falsas fintas o ataques usando el Downshift.



Puedes poner tapones sin que haya problemas al tocar el aro y cosas así.



Modos de juego



City Circuit

Nada más empezar tendrás que crear un jugador a la medida de tus gustos. No olvides darle un apodo chulo e integrarlo en un equipo. Ahora no tienes más que jugar con el equipo elegido y recorrer unas ciudades determinadas. **Según vayas ganando a los diferentes equipos, te irán premiando:**

- Nuevos trucos que activar.
- Nuevos jugadores de la NBA para que los metas en tu equipo.
- Puntos que podrás utilizar para mejorar las habilidades de tu jugador o para hacerle crecer o engordar.



El circuito

Aquí tienes una lista completa de los equipos con los que habrás de jugar y cuáles son los jugadores que obtendrás por ello.

Vancouver Grizzlies - Toronto Raptors	Biggs
Miami Heat – Atlanta Hawks – Charlote Hornets – Orlando Magic	Bonafide
San Antonio Spurs – Phoenix Suns – Denver Nuggets – Utah Jazz – Houston Rockets – Dallas Mavericks	Drake
Boston Celtics – Philadelphia 76ers – New York Knicks – New Jersey Nets – Washington Wizards	D.J.
Minnesotta Timberwolves – Indiana Pacers – Milwaukee Bucks – Chicago Bulls – Clevelands Cavaliers – Detroit Pistons	Takashi
Golden State Warriors – Los Angeles Clippers – Los Angeles Lakers – Portland Trailblazers – Sacramento Kings – Seattle Supersonics	Stretch


Visitarás distintas ciudades para jugar contra equipos de todo el país, así que asegúrate de crear bien a tus jugadores.


Según ganes partidos y acumules puntos, conseguirás movimientos especiales.

Jugadores bloqueados

Una vez ganes una ronda completa (a todos los equipos que te hemos enumerado arriba) tendrás la oportunidad de hacerte con un nuevo jugador, que podrás elegir entre los que ahora te describimos. No incluimos a los que te van dando en el circuito de ciudades, porque llegado este punto ya estarán en tu poder.

Moby Jones	177cm	Hombre	Alero	Estilo libre
Zoe Payne	165 cm	Mujer	Base	Salvaje e imprudente
Tracey Maretti	187 cm	Mujer	Base	Descarada
Kiely	162 cm	Mujer	Base	Suave
Naturi	152 cm	Mujer	Base	Excelente regateadora
Adrienne	149 cm	Mujer	Base	Competidora intensa
Skip to my lou	187 cm	Hombre	Base	Manejo loco del balón
The Goods	208 cm	Hombre	Alero	Muy versátil
Starbury	187 cm	Hombre	Base	Tanteador
Magma man	213 cm	Monstruo	Pívot	Dominante
Graylien Alien	152 cm	Extraterrestre	Base	Marcador veloz
Yeti Snowman	243 cm	Monstruo abominable	Alero	Torre infranqueable

Hold the Court

Este es un modo de juego similar al anterior, en el que habrás de conseguir tener el récord de victorias consecutivas en cada cancha. Cuidado, porque **si pierdes un sólo partido, pierdes la suma que hayas conseguido** hasta ese momento. Si creaste un jugador para recorrer el "City Circuit", no será necesario crear uno nuevo, puedes continuar con el mismo y mejorarlo. Cada vez que ganes un partido te darán diferentes premios, tales como puntos para mejorar a tu jugador, por ejemplo. Incluso podrás cambiar su aspecto y convertirlo, por ejemplo, en un ¡chino mandarín! **Cuando ganes las veces necesarias en cada cancha obtendrás premios especiales** (siempre que ganes el número necesario de partidos en una cancha determinada te darán un nuevo look para vuestro jugador, un nuevo vestuario y zapatillas nuevas y relucientes) así como puntos. A continuación te indicamos en una tabla la lista de las doce canchas, dificultad del oponente, las veces que hay que ganar en cada una, los premios especiales que obtendrás y la suma de puntos que puedes conseguir.


Si has dominado el modo City Circuit, esta opción no supondrá nada para ti.


No quieras hacerlo tú todo solo y apóyate en tus otros dos compañeros.


Si pierdes un solo partido, perderás todos los puntos acumulados antes.

Características del modo Hold the Court

Pacific Blvd	Facilón	2 victorias	15 ptos para tu jugador	200 ptos totales.
South Beach	Fácil	3 victorias	15 ptos para tu jugador	250 ptos totales.
Route 66	Facilón	3 victorias	15 ptos para tu jugador	300 ptos totales.
Beacon Hill	Nivel medio	4 victorias	20 ptos para tu jugador	350 ptos totales.
Broad Street	Nivel medio	4 victorias	20 ptos para tu jugador	400 ptos totales.
The Yard	Nivel medio	4 victorias	20 ptos para tu jugador	450 ptos totales.
The Cage	Nivel medio	4 victorias	25 ptos para tu jugador	500 ptos totales.
Venice Beach	Nivel medio	5 victorias	25 ptos para tu jugador	550 ptos totales.
The Loop	Difícil	5 victorias	25 ptos para tu jugador	600 ptos totales.
Yakatomi Plaza	Difícil	5 victorias	30 ptos para tu jugador	650 ptos totales.
Fort Point	Muy difícil	6 victorias	30 ptos para tu jugador	700 ptos totales.
Rucker Park	Muy difícil	7 victorias	30 ptos para tu jugador	750 ptos totales.

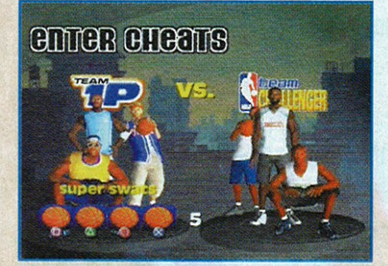


Trucos de todos los colores

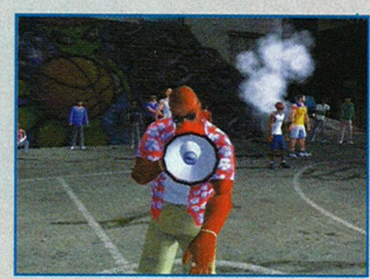
Cada vez que iniciéis un partido os aparecerá en la pantalla Versus la posibilidad de introducir un truco. Bajo vuestro equipo aparecerán cuatro balones. Cada uno de ellos corresponde a un icono que podréis variar. El primer balón corresponde al botón ■, lo podréis pulsar tantas veces como os digamos para obtener las diferentes combinaciones, y poder activar los trucos. El segundo balón corresponde al ▲, el tercero al ● y el cuarto a la ✖. A continuación tienes un listado con todos los trucos disponibles, así como el número de veces que has de pulsar cada botón para activarlos. Una vez pulsada la combinación elegida, pulsa cualquier botón de dirección del pad para activarlo, un mensaje en pantalla te confirmará tu elección.

Lista de Trucos

- **Sin trucos:** <1, 1, 1, 1> Todos los trucos quedaran bloqueados
- **Uniformes casuales:** <1, 1, 0, 0> Los jugadores vestirán ropas casuales
- **Uniformes auténticos:** <0, 0, 1, 1> Los jugadores vestirán sus uniformes de verdad
- **Nombres de los jugadores:** <0, 1, 2, 3> Aparecerá el nombre de los diferentes jugadores
- **Sin repeticiones:** <1, 2, 1, 1> No habrá repeticiones de las mejores jugadas durante el partido
- **Sin HUD:** <1, 4, 1, 2> El nombre del truco no aparecerá en pantalla
- **Sin indicadores de jugador:** <4, 0, 0, 4> No estarán disponibles los indicadores de jugador
- **Borde explosivo:** <1, 2, 4, 0> El marco de la canasta estallará cada vez que marques
- **Joe "The show" veraniego:** <1, 0, 0, 1> Joe vestirá un pantalón corto y una camisa Hawaiana
- **Joe "The show" de entretiempo:** <1, 1, 0, 1> Joe vestirá un pantalón y una camiseta
- **Joe "The show" atlético:** <1, 2, 0, 1> Joe vestirá un chándal
- **Sin indicador de tiro:** <4, 3, 2, 4> El indicador de tiro estará bloqueado
- **Balón ABA:** <0, 1, 0, 1> Balón de colores a gajos de diferente textura



Ésta es la pantalla Versus donde deberás introducir todos los trucos del juego.



Este singular personaje, "Showtime" Joe, animará bastante tus partidos.

- **Balón WNBA:** <0, 1, 2, 0> Balón más pequeño y de diferente textura
- **Balón NuFX:** <0, 1, 3, 0> Balón de diferente textura
- **Balón grande EA:** <0, 1, 4, 0> Balón de diferente textura
- **Balón de playa:** <0, 1, 1, 2> Balón grande, ligero y que bota mucho
- **Balón medicinal:** <0, 1, 1, 3> Balón grande, pesado y que bota poco
- **Balón de fútbol:** <0, 2, 1, 0> Balón que bota poco
- **Balón de voleibol:** <0, 1, 1, 4> Balón algo más pequeño
- **ABA socks:** <4, 4, 4, 4> Los jugadores vestirán el ABA socks
- **Jugadores pequeños:** <4, 0, 4, 0> Los jugadores son la mitad de altos
- **Cabezas grandes:** <4, 1, 2, 1> Tus jugadores serán muy cabezones
- **Cabezas pequeñas:** <4, 2, 0, 2> Jugadores con cabeza muy pequeña



Podrás también cambiar el aspecto del balón y jugar con uno de playa.



Si usas este truco, todos tus jugadores serán enanitos, dificultando los mates.

- **Sin reloj de tiro:** <4, 4, 0, 3> No habrá tiempo de tiro
- **Gamebreakers menores:** <1, 3, 4, 2> Valdrán la mitad
- **Gamebreakers mayores:** <1, 4, 3, 2> Valdrán el doble
- **Sin gamebreakers:** <1, 4, 4, 2> No habrá gamebreakers
- **Sin zumo:** <1, 4, 4, 3> El contador de turbo no se llenará
- **Turbo infinito:** <2, 0, 3, 0> El contador de turbo no se vaciará.
- **Tiros fáciles:** <2, 1, 3, 0> Entrarán más tiros largos en la canasta
- **Tiros difíciles:** <2, 2, 3, 0> Te entrarán menos tiros largos.
- **Capitán rápido:** <3, 0, 2, 1> Todos tendrán a tope su velocidad.
- **Mega machaque:** <3, 0, 1, 0> Nivel de machaque a tope.
- **Sin machaques:** <3, 0, 1, 2> Nivel de machaque a cero.
- **Máximo poder:** <3, 1, 1, 0> Todos tendrán a tope su nivel de poder
- **Control loco:** <3, 2, 1, 0> Todos tendrán a tope su nivel de control (Handle)
- **Super aplastamiento:** <3, 3, 1, 0> Todos tendrán a tope su nivel de bloqueos
- **Menos bloqueos:** <3, 1, 2, 3> Todos tendrán a cero su nivel de bloqueos



También puedes probar y reducir solo las cabezas de los jugadores, a ver qué tal.

- **Dedos pegajosos:** <3, 4, 2, 1> Todos tendrán a tope su nivel de robos
- **Menos robos:** <3, 2, 4, 0> Todos tendrán a cero su nivel de robos
- **Sin Alley-oops:** <3, 3, 0, 3> Nadie saltará para hacer un alley-oops
- **Sin tiros de 2 puntos:** <3, 3, 0, 3> Los tiros de 2 puntos contarán como simples
- **Para jugar con los equipos bloqueados** ve a la pantalla "User record" en "Hold the Court", y pulsa las siguientes combinaciones según el equipo al que quieras acceder:

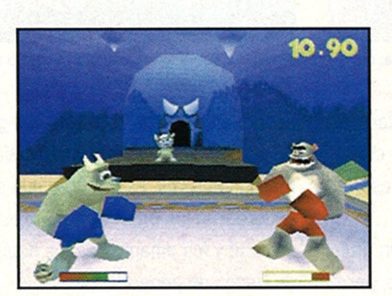
EQUIPO BIG: Mantén apretado **L2** y pulsa ↑, ↓, ↓, ← y después ✖.
EQUIPO 3LW: Mantén apretado **R1** y pulsa ←, ←, →, ↓ y ✖.
STREET LEGENDS: Mantén apretado **R1** y pulsa esta combinación: →, ←, ↑, ↓ y ✖.
TEAM DREAM: Mantén apretado **R2** y pulsa esta combinación: ↑ ↑, →, → y ✖.
NYC LEGENDS: Mantén apretado **L2** y pulsa la siguiente combinación: ↓, ↓, ↓, ← y ✖.

- Desbloquear todas las canchas en el modo "Hold the Courts": En la pantalla "Courts" mantén pulsado **R2** y pulsa la siguiente combinación: ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓ y, manteniendo pulsado ↑ pulsa ✖.

Spyro 3: El Año del Dragón

El mejor plataformas para PSOne

Si te gustan los plataformas con su pizca de aventura, Spyro 3 es el juego que estás buscando. Calidad, jugabilidad, variedad y mucha, mucha diversión a un precio irresistible.



Disputar combates de boxeo o hacer acrobacias en monopatín serán algunos de los minijuegos.



Spyro puede planear, nadar, trepar, embestir... vamos, que es un dragón de lo más habilidoso.



Podremos hacer uso de cañones y otros muchos artilugios para abrir nuevos caminos.

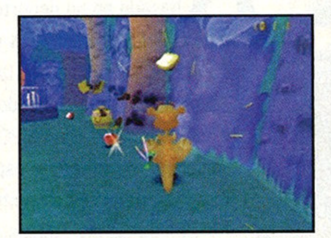
Cuando Spyro 3 se lanzó hace ya un año, todos llegamos a pensar que podía convertirse en un más de lo mismo. Sin embargo, los chicos de Insomniacs le echaron imaginación al asunto, consiguiendo que *Spyro 3* se convirtiera en el mejor plataformas de investigación que podéis encontrar en PSOne.

La mecánica es la misma de siempre y nuestro objetivo sigue siendo recorrer variados mundos 3D mientras recuperamos huevos de dragón y recopilamos gemas. La novedad llega de la mano de la inclusión de nuevos personajes controlables, con habilidades tan distintas entre sí que casi parece que hablamos de juegos distintos, y de la aparición de un montón de pruebas y minijuegos que pondrán a prueba nuestra astucia y habilidad. Y es que nos veremos enfrentados a ganar combates de boxeo, pilotar submarinos, realizar acrobacias en monopatín, disparar cañones... Los 37 niveles del juego mantienen el perfecto equilibrio entre puzzles, plataformas, investigación y minijuegos, lo que otorga al desarrollo una variedad que es capaz de enganchar, aunque sólo sea para saber qué es lo que viene después.

Técnicamente es tan perfecto y brillante como siempre y la única pega que se nos ocurre es que la dificultad no es muy alta, aunque si tenemos en cuenta lo largo que resulta y lo complicado que es lograr el 100%, podemos asegurar que tenemos juegos para rato. Pese a su aspecto infantil, es un juego muy recomendable para todos los públicos y su actual precio lo convierte en imprescindible.



Los amigos de Spyro



Este canguro es uno de los personajes que podremos manejar durante el juego.



Las diferencias entre los héroes harán que parezca que son juegos distintos.



Con estos colegas también tendremos que enfrentarnos a puzzles y minijuegos.



No podemos elegir el momento en el que cambiamos de personaje. Una pena.



El preciosismo gráfico del juego es otro de sus grandes atractivos, ya que nos permitirá disfrutar de escenarios siempre sorprendentes y detallados.



Spyro tendrá que enfrentarse a variadísimos enemigos finales, cada uno con un sistema de juego totalmente distinto y tan originales como éste.



Splashdown

Acrobacias sobre el agua

Aunque el tiempo no acompañe para hablar de un título basado en un deporte acuático como es el Jet Ski, o carreras de motos de agua, es innegable que la gente de Rainbow Studios, conocidos por los *Motocross Madness* de PC, ha conseguido plasmar este espectacular deporte en toda su magnitud.

Uno de los principales puntos de apoyo de *Splashdown* es la perfecta recreación del medio acuático en el que transcurren las competiciones y las condiciones físicas que de él se derivan. Así, el agua presenta oleajes, transparencias y una textura y movimiento casi real, al tiempo que los vehículos sufren las inclemencias de su movimiento, ya sea hundiéndose o saltando sobre las olas con suma fidelidad. Los circuitos, por su parte, son entornos abiertos que ofrecen distintas rutas, algo que le da cierta gracia y variedad a la competición.

Más allá de estos magistrales detalles, *Splashdown* no aporta casi nada nuevo, ya que desde la forma de realizar las piruetas, pasando por el planteamiento del modo Carrera hasta las posibilidades del modo Multijugador, las hemos visto hasta la saciedad en otros juegos similares. Por no faltar, no falta ni la típica barra de Turbo, la cual podemos rellenar haciendo piruetas o Slalom entre los banderines.

Por todo esto, *Splashdown* es un título que resulta simplemente divertido, pero que tras la primera hora de juego, tiempo más que suficiente para acostumbrarnos a su despliegue gráfico, su capacidad para sorprender baja muchos enteros. Es un título que sólo saborearán los practicantes de este deporte y los amantes de los deportes de riesgo en general.


La recreación del agua es, sin duda alguna, el punto más sobresaliente del juego.



El modo Carrera tan sólo encierra cuatro pilotos ocultos y cinco pistas extra.

Splashdown nos permite colocar la cámara allí donde queramos.


Combinando las direcciones y los 3 botones de piruetas realizaremos todas las acrobacias.


Tras completar el modo Carrera, *Splashdown* sólo resulta divertido para competir con un amigo.


SPLASHDOWN
Infogrames · Deportivo

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años** — Precio: **9.990 ptas.**
Memory Card (98 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 6

- La perfecta recreación del agua y el comportamiento de las motos.
- Se podía haber innovado un poco más en los modos de juego.

7

Splashdown impresiona por sus gráficos, pero bajo esa capa de maquillaje se esconde un juego de mecánica similar a la de otros deportes extremos.

NHL Hitz 2002

Un simulador de hockey muy diferente, rápido y directo.

Si conocéis *NBA Street* podréis haceros una idea aproximada de lo que Midway nos propone con este título de hockey tan poco ortodoxo. Apartándose de todo realismo, *NHL Hitz 2002* nos ofrece frenéticos partidos entre equipos de 4 patinadores en el que los tiros especiales, los golpes y las peleas son la tónica dominante. Para disfrutarlo, basta con elegir un equipo y sus componentes, todos ellos reales, o crearlos nosotros con el editor, y entrar en alguno de los escasos, pero variados modos de juego. Según ganemos partidos, podremos ir aumentando las habilidades de nuestros jugadores o de alterar su aspecto colocándoles, por ejemplo, una cabeza de alienígena.

Para que el frenético ritmo de los partidos no se vea interrumpido, el control se ha simplificado enormemente, pudiendo, pasar, chutar y golpear con una facilidad y frecuencia pasmosa. Un apartado gráfico que hace bastante más que cumplir y una banda sonora en la que aparecen grupos como Korn y Limp Bizkit, redondean un título muy divertido y que hará que paséis muy buenos ratos si os van este tipo de experiencias arcade y no exigís demasiado en cuanto a variedad de competiciones.

Sin llegar a la altura de otros títulos, como el de EA Sports, los gráficos cumplen perfectamente.


Olvidaos de las reglas típicas del hockey. Aquí casi todo está permitido, puñetazos incluidos.


NHL HITZ 2002
Midway · Arcade Deportivo

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años** — Precio: **9.990 ptas.**
Memory Card (107 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 6 — Sonido 7 — Diversión 7

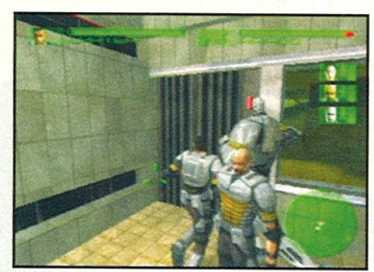
- Lo divertido que resulta, sobretodo jugando en compañía.
- Demasiado simple en cuanto a opciones de juego.

7

Su mayor virtud puede ser también su peor defecto. El marcado estilo arcade puede no gustar a todo el mundo, sobretodo si buscas un simulador completo.

Project Eden

Cuando cuatro son multitud



La escasa IA de los compañeros puede llegar a ser desesperante, sobre todo a la hora de atravesar puertas o entrar en ascensores.



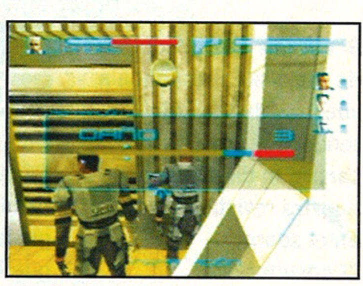
La linterna de nuestros trajes sería un elemento básico dada la oscuridad de ciertos escenarios, aunque en la práctica no sirve para mucho...

Una de las aventuras de acción más prometedoras de la temporada era, sin duda, este *Project Eden*. Su apocalíptico argumento y su original sistema de juego prometían diversión de la buena. Ahora que ya hemos visto una versión final, tenemos que decir que, si bien la idea es buena, lo cierto es que su realización técnica flojea en algunos aspectos.

Lo más destacable de *Project Eden* es que manejamos a un grupo de cuatro personajes, que podemos intercambiar en cualquier momento y además dar órdenes al resto. La gran cantidad de acciones a realizar, tanto en materia de puzzles como las habilidades de los personajes, hacen que el manejo resulte un poco complicado, ya que se utilizan demasiados botones. Aunque no es difícil acostumbrarse, lo cierto es que la jugabilidad se acaba resintiendo. Si a ello le sumamos que gráficamente no es gran cosa, con escenarios planos y unos efectos de luz bastante pobres (por no hablar de la IA de nuestros compañeros), encontramos que técnicamente no termina de dar la talla. Es una pena, porque la idea es buena y tiene un buen guión, pero *Project Eden* se ha quedado precisamente en eso, en una idea. Recomendable sólo para los incondicionales del género.



Durante los tiroteos, la perspectiva en primera persona es de mucha utilidad. Es mejor ir todos juntos para que los compañeros nos ayuden.



Además de las básicas, cada personaje tiene unas habilidades específicas imprescindibles para avanzar en el desarrollo de la aventura.



Victorius Boxers

Un boxeo poco ortodoxo

Los más puestos en el manga es posible que conozcan Hajime no Ippo, que trata de la historia de un muchacho que quiere ser boxeador. Pues bien, *Victorious Boxers* es su adaptación a videojuego y mantiene sus señas de identidad y su estética manga.

Alejándose de los típicos juegos de boxeo, tomaremos el control del joven Ippo con el objetivo de convertirlo en todo un campeón mundial, combatiendo tanto en gimnasios como en grandes estadios. A medida que ganemos fama y prestigio, nuestro entrenador nos enseñará nuevas técnicas para evitar acabar sobre la lona. Algo que tendréis que aprender a predecir fijándoos en los movimientos y gestos de cansancio de vuestro púgil, ya que al igual que en la vida real, no existen barras de energía ni ningún tipo de marcador.

Un realismo que ha sido trasladado también a los movimientos, no sólo por su excelente realización sino por el enorme elenco de golpes a nuestra disposición a los que accederemos usando la totalidad de los botones. Sin embargo, la ejecución de estas técnicas resulta bastante imprecisa y el uso de tantos botones puede resultar algo confuso para los menos pacientes.

Por lo demás, un título divertido y diferente que os gustará si le perdonáis la alarmante escasez de modos de juego (sólo dos), la falta de variedad y su simple apartado técnico.



Desde luego por falta de perspectivas no será...



Los movimientos están muy conseguidos.



Si entras en el modo Historia, tendrás que empezar desde el gimnasio del barrio. Para ser todo un campeón, primero hay que "currárselo".



Hay golpes de todo tipo que podrás realizar usando casi todos los botones. Al principio puede que te acabes haciendo un lío con los dedos.



Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@hobbypress.es

¿Qué mando me compro?

Se me ha estropeado un Dual Shock y mi duda ahora es si comprarme Dual Shock de PSOne o un Dual Shock 2 de PS2, ya que tengo en mente comprar esta consola. ¿Son totalmente compatibles? ¿No me va a fallar si pongo el Dual Shock 2 en la PSOne?

Txema (e-mail)

Bueno, si piensas comprarte la PS2 en el futuro, cuenta con que va a venir con un mando. Como conectar un Dual Shock en PS2 no es problema, ya tendrías la pareja que quieres sin necesidad de comprar un mando nuevo. Ahora, si lo quieres ya mismo (aunque luego acumules 3 Dual Shock), lo suyo es que te compraras el de PS2: ya que te gastas la pasta, más vale contar con todas las prestaciones. Si el dinero es un problema, tampoco pasaría nada porque te compraras ahora un Dual Shock normal.

Un nuevo Dragon Ball

Hola. Lo primero es felicitaros por vuestra revista. Después me gustaría saber si es cierto que han sacado un nuevo juego de Dragon Ball para PS2 y si vais a hacer un reportaje.

Anónimo (e-mail)

Lo van a sacar. Todavía está en desarrollo y no tenemos material suficiente para el reportaje, aunque ya hemos vistos algunas cosas muy prometedoras. En cuanto lo tengamos lo haremos, tranquilo. El título, de momento, es *Dragon Ball Z*....

Los personajes de la serie Dragon Ball

Juegos para PSOne

Hola PlayManía y compañía, soy Raúl, tengo la gris y unas cuantas preguntas. ¿Es verdad que va a salir *¿Quiere ser Millonario?* ¿Cuál es la fecha de salida de *Black & White*? He visto en otra revista (tranquilos, que la vuestra la leo todos los meses) un reportaje del E3 y dicen que Virgin ha anunciado como próximos títulos para PSOne, *Baldur´s Gate Dark Alliance, Giant´s of Citizen Kabuto* y *Run Like Hell*, ¿es cierto?

Raúl (e-mail)

Sí, *¿Quiere ser Millonario?* está previsto, en principio traducido, para diciembre. *Black & White* sale el 15 de febrero: se ha vuelto a retrasar. Los títulos de Virgin que mencionas van a salir, pero no para PSOne, sino para PS2: o no te has enterado bien, o esa revista se ha equivocado.

Otra Memory Card para PS2

Hola, ya estoy harto de que no salga una Memory Card para PS2 que no sea la oficial. ¿Tenéis noticias de alguna? ¿No os parece abusivo el precio de la tarjeta?

Mateu Llull (e-mail)

No hay tarjetas que no sean las de Sony, precisamente porque son muy caras y a los fabricantes de periféricos "no oficiales" no les conviene fabricar estas tarjetas si van a costar poco menos que la oficial. Habrá que esperar todavía un poquito para que salgan Memory Cards para PS2 "clónicas" más baratas, algo que no sucederá hasta que también baje el precio de los componentes. El precio es alto, estamos de acuerdo contigo, pero no abusivo, ya que esa tecnología es cara.

Memory Card oficial de PlayStation 2

El potencial de PS2

Hola playmaníacos. Tengo una duda. ¿Cuanto creéis que se ha explotado el potencial de PS2?

Zipiwini (e-mail)

Poco, muy poco... Fíjate en lo alucinante que es *GT3* y en Polyphony reconocieron que con dos meses más hubiese sido aún más espectacular. Todavía no hemos visto lo que puede hacer la consola.

Problemas técnicos

Juegos de PS2 rayados

Hola, me compré una PS2 hace poco con el juego *Gran Turismo*. Como no tengo otro, y tampoco veo películas, he tenido el juego metido siempre en la consola sin problemas. Sin embargo, el otro día el juego no cargaba bien y cuando lo saqué vi que tenía pequeñas rayaduras circulares. Teniendo en cuenta que no lo sacado nunca. ¿Qué ha pasado? ¿Está estropeada mi consola? Por cierto, la tengo en vertical.

Alfonso Pérez Gómez (Madrid)

Si tienes la consola en vertical, pero no usas un soporte adecuado, a ser posible el oficial de Sony, la propia vibración de la máquina hace que el disco se mueva de su posición y puede rayarse, que es lo que te ha pasado a ti. Si quieres evitar que esto te vuelva a ocurrir, usa un soporte para mantener la consola vertical de manera firme y segura.

Memorias y cargas

Hola, supongo que estaréis hartos de que os lo digan, pero ¡Felicidades por la revista! Bueno, tengo dos problemas. El primero es con una tarjeta de 8 MB, sin marca, que me da todo tipo de problemas, incluido que me aparece una "F" en el visor y me toca borrar las partidas. El otro es con la consola, que con algunos juegos, cargando, se queda como bloqueada y tengo que girarlas hasta ponerla del revés para que siga cargando. ¿Qué puedo hacer para solucionar todo esto? ¿Por qué sucede?

Alex Utrilla (Madrid)

Lo de la tarjeta es lo de siempre: este tipo de periféricos dan problemas. Lo mejor es que intentes que te la cambien, porque está defectuosa y tienes 6 meses de garantía. Insiste en el cambio, pon una reclamación si hace falta y, a ser posible, cámbiala por otra que sea de una marca más o menos conocida, aunque tenga menos bloques. Y recuerda: huye de todo lo que sean bloques comprimidos, que son los más problemáticos.

Con respecto a la consola, es un problema del lector, que está en las últimas. La única solución es arreglarla,

Novedades PSOne

Hola playmaníacos. Mi pregunta es corta, pero no sencilla: ¿qué bombazos le quedan a PSOne?

Alberto Burrull Pérez (Tarragona)

Podemos contar *Spiderman 2* (que se está retrasando por los atentados de Nueva York), *Syphon Filter 3, Harry Potter, Tony Hawk's 3, FIFA 2002, NBA 2002 Gold, Manager de Liga 2002* y *Black & White*, sin olvidarnos de *Atlantis*. Sin embargo, también hay otros juegos interesantes como *¿Quiere ser millonario?, Hidden & Dangerous, Power Diggerz, Worms, Panzer Front, Men in Black*... No se puede decir que después de las bombas navideñas haya juegos de los que cortan el hipo, pero la lista sigue creciendo y entre títulos desconocidos seguro que nos llevamos alguna agradable sorpresa. También se preparan bastantes títulos claramente infantiles. Es obvio que a partir de ahora los lanzamientos no van a ser tan abundantes como otros años, ya que el relevo generacional es imparable, pero las novedades que hay, sumadas a las reediciones de grandes éxitos, te van a permitir disfrutar de un enorme catálogo de juegos.


Syphon Filter 3


Spiderman 2

El volante de GT

Hola amigos de PlayManía. Tengo una PlayStation, pero tengo intención de comprarme una PS2 para estas Navidades, o principios del año que viene, depende de cuando baje de precio. La cuestión es que quiero un volante y he pensado en comprarme el de *Gran Turismo*, porque ya me vale para PS2 y se dice que es el mejor volante. La cuestión es si me vale para PSOne y si funciona con más juegos de PS2 que con *GT3*.

Pedro Morato (Madrid)

Este volante es sólo compatible con PS2, ya que la única manera que tienes de conectarlo a la consola es vía USB, puerto que no tiene PlayStation. De todos modos, teniendo en cuenta que la consola ha bajado ya de precio y que seguro que te la compras pronto, éste es el mejor volante con el que puedes hacerte. Eso sí, ten en cuenta que de momento sólo es compatible con *GT3* y que lo será con *World Rally Championship*, pero no con ninguno de los primeros juegos de velocidad para PS2. No te podemos decir si a partir de ahora todos los juegos aceptarán este volante, aunque lo normal es que sí lo hagan.



El volante de GT3

Las misiones de Metal Gear

Hola, quiero felicitaros por la revista y preguntaros una duda: ¿Qué quiere decir cuando dicen que el *Metal Gear Special Missions* necesita el *Metal Gear*? Es que quiero ese juego, pero no tengo *Metal Gear*.

Anónimo (e-mail)

Significa que lo necesitas. Así, como suena. Cuando cargues el *Missions* te va a pedir que metas en la consola el disco 1 de *Metal Gear*, si no lo tienes no va a funcionar. No seas rata, es un juego genial que deberías tener y más teniendo en cuenta su precio.


Metal Gear Solid

pero te va a costar sobre las 10.000 pesetas. Aprovecha la bajada de precio de PS2 y cómprate una...

¡Se me ha quedado colgada la consola!

Hola. El otro día, jugando a *Tekken TT*, se me quedó bloqueada la PS2 y no podía hacer nada, tuve que resetear. Me ha pasado dos veces, ¿es grave? ¿Os ha ocurrido en redacción?

Daniel Amador (Valencia)

A nosotros nos pasa continuamente, pero es culpa de las betas, que al no estar terminadas del todo pueden dar estos errores. Cuando ocurre con juegos producidos, lo normal es que se trate de que el CD está sucio. Prueba a limpiarlo, especialmente de manchas de dedos, que al ser de grasa hacen más difícil la lectura. Si te sigue ocurriendo, y con juegos distintos y limpios, tendrás que ir a que te revisen la consola.

PSOne y un equipo de sonido

Bien merecidas felicidades por la revista. Tengo una PSOne y voy a comprarme una minicadena. Quiero derivar el sonido de la consola al equipo de música y quiero saber qué tipo de conexión tiene que tener la cadena y los cables que necesito para hacerlo.

Nathan Miguel Marco (Valencia)

La verdad es que con PSOne es más fácil que con PS2, ya que el sonido de la consola es estéreo y las conexiones son estándar. Lo único que tienes que tener en cuenta es que la cadena que compres tenga la posibilidad de conectar otra cosa. Normalmente aparece como "auxiliar" y es una toma que suelen tener todos los equipos musicales para que puedas enchufar desde la tele, a un plato, un minidisc o la consola. El cable que necesitas es el de vídeo compuesto que viene con la PSOne, y el sistema es tan sencillo como conectar el amarillo (que es el vídeo) a la tele (puedes usar la cabeza de euroconector que se incluye), y los cables blanco y rojo (sonido estéreo) a la toma auxiliar del equipo de música. Para oírlo, pon la cadena en auxiliar, claro.

Deportes de riesgo en PS2

¡Wasaaaaa Playmaníacos! Tengo una PS2 y me gustaría saber qué juegos de snow y de skate me recomendáis.

Álvaro (Tenerife)

Te recomendamos que te esperes a que salga *Airblade, SSX Tricky* y *Tony Hawk's 3*. Si tienes mucha prisa, puedes empezar con el primer *SSX*.


SSX Snowboarder Supercross

Consultorio

¿Para cuándo Internet?

Hola playmaníacos, quisiera saber para cuándo se esperan *Final Fantasy X*, el módem y el disco duro de PS2. ¿Se podrá jugar en Internet con PS2 sin necesidad del disco duro o es totalmente imprescindible?

Santiago Emilio Martínez (e-mail)

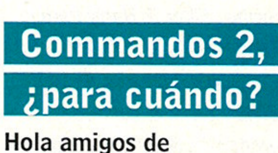
Todo se espera para el año que viene, probablemente para primavera o principio de verano. Y sí, será del todo imprescindible el disco duro para navegar. De hecho, el módem (o la tarjeta Ethernet) se venderá conjuntamente con el disco duro casi con toda seguridad.

Más entregas de Harry Potter

Hola, en la revista del mes pasado dijisteis que van a salir más entregas del juego *Harry Potter*. ¿Cómo van a salir más entregas si, que yo sepa, a PSOne no le queda mucho tiempo? ¿O es que van a salir para PS2?

Desconocido (e-mail)

Hay firmadas 5 entregas más del juego. Dependiendo de cómo evolucione PSOne, es posible que la segunda salga para esta consola y que las siguientes sean para PS2. También pueden ser que salgan directamente en PS2. Habrá que ver cómo se desarrollan las cosas, pero que una consola desaparezca o no, no marca el final de las sagas.



Harry Potter

Unas dudas sobre PS2

Hola amigos de PlayManía, os sigo desde el número 1 y quiero que me contestéis a algunas dudas. Estoy pensando en comprar una PS2, ¿La G-Con 2 es compatible con PSOne? ¿Para conectar PS2 a Internet necesito algo especial? ¿Va a salir *GTa 3* en PS2? ¿Es verdad que tiene la perspectiva tipo *Driver*? ¿Me compro PS2 o espero a X-Box?

Juan Carlos (Jaén)

Bueno, bueno, no preguntes tanto que rompes las reglas. Vamos a contestarte a todas porque están relacionadas, pero recuerda que la norma es una pregunta por carta. A ver, al tajo. La G-Con 2 sólo funciona en PS2, ya que es USB y puerto USB no tiene PSOne. Por enésima vez, para conectarte a Internet necesitarás módem y disco duro, y no se pondrán a la venta hasta el año que viene. Sí, *GTa 3* va a salir en PS2 y no, no te esperes a X-Box y cómprate ya la PS2: no sabes lo que te estás perdiendo...

Commandos 2, ¿para cuándo?

Hola amigos de PlayManía. Hace meses que ya no habláis de uno de los juegos que más ganas tengo de pillar en PS2, el genial *Commandos 2*. Amigos míos ya lo tienen en PC y alucino. Eso sí, ya me estoy cansado de esperar para jugarlo en mi flamante PS2: ¿cuánto más tendré que comerme las uñas?

Jacinto Pucela (Madrid)

Tranquilo, que antes de fin de año lo tendrás en PS2. Desgraciadamente, esta versión se les ha retrasado más de lo previsto, y ahora hay que esperar para el proceso de producción de los juegos que, como sabes, centraliza Sony. En el período navideño hay mucho trabajo y eso puede retrasar un poquito más el lanzamiento, pero es difícil que en diciembre no lo estemos jugando ya en PS2.



Comandos 2

¿LO SABES TÚ?

En esta sección somos nosotros los que os pedimos ayuda. Y es que en ocasiones nos llegan cartas con problemas que no sabemos resolver, pero que estamos seguros que alguno de vosotros sí que sabe. El primer mes ha sido un éxito, y no hemos podido publicar todas las cartas. Aprovechad este espacio y responded a cualquier pregunta del Battle Zone, a lo mejor vosotros conocéis una respuesta mejor que la nuestra...

En respuesta a Jose Mari Espinosa

En el número de septiembre, Jose Mari decía que el juego rozaba con la tapa de su PlayStation. A mí me ocurría lo mismo. Es por la pieza redonda del centro, que se afloja. Yo la quité, le puse una gota de pegamento instantáneo (sólo una gota) y se acabó el problema.

Mario Reguillo (Madrid)

En respuesta a Antonio Rubio

Como Antonio, yo también he tenido problemas con las tarjetas de 8 megas. En mi caso, la he abierto varias veces, porque el circuito impreso se iba hacia atrás y no conectaba bien. Le quité los tornillos y la abrí con cuidado. Cogí el circuito impreso y le limpié las patillas doradas con un trapo seco. Cuando fui a cerrarla me aseguré de que las patillas estuviesen bien conectadas, lo más cerca posible de la parte delantera de la tarjeta. Aprieta bien los tornillos y prueba a ver. A mí me ha funciona, y espero que a ti también.

Álvaro Romero (Córdoba)

Ruidos al reproducir vídeo DVD

Hola playmaníalogos. Hace un par de semanas compré una PS2 y la tengo conectada con cable de antena. El problema es que al ver películas suena un ruido, especialmente cuando hay cosas blancas en pantalla, como títulos de crédito. No son las películas y al conectarla a otro aparato de TV pasa lo mismo. También he probado con el euroconector y la historia se repite. Me he quedado sin ideas, a ver si me podéis ayudar.

Moisés Abuin (Bizkaia)

Tú te has quedado sin ideas y nosotros también. De primeras te diríamos que es el cable, pero si has probado con el euroconector y en otras teles, lo más probable es que sea una interferencia en la salida de vídeo. Si es eso, tendrás que pedir que te cambien la consola. Hazlo cuanto antes, aunque de todos modos desde aquí pedimos ayuda a otros lectores, a ver qué nos cuentan.

Problemas con un volante

Hola, tengo el volante Ferrari Shock 2 y no me funciona el pedal derecho. He abierto la tapa de abajo y no he visto nada raro. ¿Qué le puede pasar?

Isaac Jiménez (Barcelona)

Obviamente, que está estropeado, pero no tenemos ni idea. A ver si un amigo quiere ayudarnos...


VENTA A PÚBLICO :
BARCELONA
C/PARLAMENTO 13 BAJOS 08015 BARCELONA TEL. 93.426.10.80
ALICANTE
C/PINTOR MURILLO 4 LOCAL 3. 03004 ALICANTE TEL. 96.514.32.94
BADALONA
C/BALDOMERO SOLA 53 LOCAL BARCELONA TEL. 93.399.28.10.
JUEGOS Y CONSOLAS DE IMPORTACIÓN
PASEO PUJADAS 27 BAJOS. 08018 BARCELONA TEL. 93.300.43.57.
DISTRIBUCIÓN :
HYPNOSYS WORLD S.L.
C/COMTE BORRELL 20-22 BAJOS 08015 BARCELONA
TEL. 93.442.60.65. FAX. 93.441.98.10.
EPRON CENTER
C/PINTOR MURILLO 4 LOCAL 3. 03004 ALICANTE
TEL. 96.520.83.73. FAX. 96.520.56.21
MaXTT
Shock Controller
Compatible Playstation
Shock Controller
Memory card 1 mb
Memory card 1 mb
Multi-Tap
Shock Controller
Compatible Playstation 2
Shock Controller
PROJECT DESIGN

Consultorio

Conexión a Internet

Hola amigos de PlayManía. Soy usuario de PS2 y tengo algunas dudillas sobre su futuro. ¿Seguirán sacando buenos juegos que no precisen banda ancha para jugarse? ¿Podremos jugar, por ejemplo, a *FFXI* sin estar conectados? Gracias y seguid así.

✉ Francisco Riobóo (Córdoba)

Que con PS2 puedas jugar Online no significa que tengas que hacerlo obligatoriamente. Sacarán juegos que se puedan jugar Online o por libre y otros que sólo serán Online, pero tú siempre podrás elegir. No es más que una opción extra, como cuando puedes usar Multitap o el cable Link. Tú tranquilo, que saldrán juegos "normales" igual que ahora.

Una de desengaños

Hola amigos de PlayManía, tengo la PSOne y estoy un poco mosca con esto de la PS2. Mi pregunta es: ¿todos los juegos que salgan para PS2 saldrán también para PSOne? ¿Con qué diferencia de tiempo? Es que estoy esperando *Crazy Taxi* y espero no tener que comprarme la PS2.

✉ Lucas Balboa (Valencia)

Desengáñate, tú y todos los que tenéis una PSOne. Lo normal es que los juegos de PS2 no salgan en PlayStation. Puede haber algunos casos, los menos, en que salgan para las dos consolas, aunque en realidad no son los mismos juegos. Nos referimos por ejemplo a *FIFA 2002* o *Tony Hawk's 3*. Las diferencias entre las dos versiones son tantas que casi podríamos hablar de juegos distintos. No van a salir *Gran Turismo 3*, ni *Crazy Taxi*, ni *Metal Gear 2*... Son consolas con tantas diferencias técnicas que es imposible que tengan juegos iguales. Si quieres jugar a los juegos que te gustan de PS2 vas a tener que cambiar de consola. No pongas esa cara, que ahora está muy bien de precio.



Crazy Taxi, para PS2

El Disco duro de PS2

Hola, soy Francisco y tengo una gran duda. Me he enterado que lo único que hace el disco duro es reducir los tiempos de carga de *Final Fantasy X*, ¿es esto verdad? Y si no, ¿qué funciones tiene?

✉ Francisco González (Alicante)

Es verdad, pero no del todo. La cuestión es que el primer juego compatible con el disco duro es *Final Fantasy X* y este juego en concreto aprovecha el periférico para realizar una instalación y agilizar así los tiempos de carga. Sin embargo, la verdadera función del disco duro está íntimamente relacionada con Internet y con la posibilidad de bajarse cosas de la red y poder almacenarlas, así como instalar los programas necesarios para llevar a cabo la navegación. Lo que ocurre es que de momento no hay conexión a Internet, así que la utilidad del disco duro es mínima. Ésta es la razón por la que en Europa no se ha puesto a la venta el disco duro: porque por ahora no sirve para mucho. Habrá que esperar.

¿Hasta cuánto bajará PS2?

Hola chicos de PlayManía, os escribo por una cuestión que no dejo de pensar. Cuando PlayStation salió al mercado costaba más o menos lo que ahora cuesta PlayStation 2. La gris ha ido reduciendo precio hasta las 19.900 que cuesta ahora, que se podría decir que es la rebaja máxima. Basándose en esto, ¿cuánto terminará costando PS2?

✉ Pablo Hernández (La Palma)

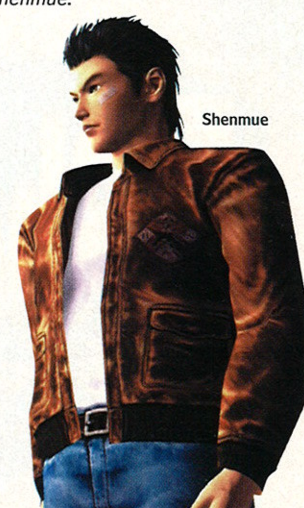
Por el momento confórmate con las 49.900 que cuesta ahora, que no es moco de pavo. Probablemente siga bajando, año tras año, y es hasta posible que se coloque en las 20.000 que cuesta ahora PSOne, pero eso puede ser dentro de cuatro o cinco años. Ten en cuenta que en la informática y la electrónica se están haciendo avances continuamente que abaratan los componentes día a día, con lo que los costes bajan y es posible ajustar los precios.

¿Qué pasa con Shenmue?

Hola, me he enterado de que *Shenmue 2* saldrá con las voces en japonés y con subtítulos en inglés en Dreamcast. ¿Sabéis cuándo saldrá en España en la versión de PS2? ¿Sabéis si también tendremos la primera parte en PS2?

✉ Carles (e-mail)

Todavía no se sabe nada al respecto, ni de una cosa ni de la otra, pero si sale en España lo distribuirá Sony y ya sabes que a Sony le gusta traducirlo todo... Los primero títulos de Sega distribuidos por Sony empiezan a aparecer ahora, así que habrá que tener un poco de paciencia y darle tiempo a *Shenmue*.



Shenmue

LA POLÉMICA

¡Qué bajen los juegos!

Acabo de enterarme de que PS2 ha bajado de precio y me han dado unas ganas locas de ir a comprarla que no os podéis imaginar. Luego me he puesto a pensar y a una media de 10.000 pesetas cada juego es que es como echarse a temblar. Está muy bien que bajen el precio de la consola, pero si no bajan el de los juegos no sé qué vamos a hacer. Sony debería tener en cuenta que ese dineral no lo tienes todos los días y que si no bajan el precio de los juegos es difícil que nos merezca la pena comprarnos la consola. No sé vosotros, pero a mí me gusta jugar a muchas cosas y me gusta tener la posibilidad de probar juegos nuevos y además, poder tenerlos. Me gusta coleccionar los juegos, pero con los precios actuales eso es imposible, y me gustaría que le dijerais a Sony que, igual que yo, muchos posibles compradores de PS2 estamos esperando a que bajen los juegos, que es una pasada lo que valen. ¿No podían sacar una serie Platinum como en la vieja Play o algo parecido? Decídselo vosotros, a ver si os hacen caso...

✉ Anónimo (e-mail)

Multitap Playtogether

Para los que quieren jugar en compañía

Una de las críticas que recibió Sony cuando anunció las características de PS2, fue la no inclusión de 4 puertos para otros tantos controlpads, como llevaban haciendo hacía tiempo ya las máquinas de la competencia. Algo que hasta ahora los amantes de los juegos multijugador sólo han podio "solucionar" con la compra del Multitap oficial, ya que ninguno de los existentes para PSOne son compatibles. Un sacrifico que, afortunadamente, se ha visto algo suavizado con el lanzamiento del Playtogether de X-Technologies, bastante más barato que el de Sony y con las mismas prestaciones. Gracias a él, los juegos multijugador, especialmente los deportivos, ganarán muchos enteros, ya que podréis jugar hasta 5 personas a la vez o incluso 8, si usáis dos multitap y el juego lo permite.

Basta enchufarlo a uno de los puertos y conectar a él los pads y las tarjetas de memoria que necesites, siguiendo las instrucciones específicas de cada juego. Además, y al igual que el oficial, está diseñado con una estética y unas proporciones bastante a tono con las líneas generales de la consola, quedando el conjunto bastante resultón.

Si estáis pensando en adquirir este multitap en cuestión o cualquiera que salga para PS2, hemos de advertiros que no es compatible con PSOne.

Dicho esto, no nos queda más que añadir sobre este excelente periférico, excepto recomendároslo si lo vuestro son las reuniones "jueguiles" multitudinarias.

Con un diseño muy en la línea PS2, un precio ajustado y muy buenas prestaciones, este Multitap es una clara alternativa al oficial de Sony.

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **4.995 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Multitap**
- Valoración: 

Upxus Analog Controller

Como el Dual Shock, pero a mejor precio

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **2.990 ptas.**
- Distribuidor: **Upxus**
- Teléfono: **N.D.**
- Tipo: **Pad analógico**
- Valoración: **MB**

Los mejores

1º **Dual Shock 2**
2º **Dual Shock**
3º **Guillemot Shock 2**
4º **Dual Impact**
5º **Upxus Analog Controller**

Hay momentos en los que uno sólo busca un mando con el jugar y que sustituya sin más al Dual Shock que traía la consola. Nada de opciones turbo, cámara lenta ni cosas por estilo. Esas necesidades son las que precisamente satisface este control pad fabricado por Upxus.

Con echarle un simple vistazo, nos damos cuenta que estas pretensiones no se limitan a las funciones con las que cuenta, si no también a la estética, ya que el aspecto es prácticamente idéntico al del mando oficial de Sony. Ofrece el mismo excelente diseño, que se adapta a con total comodidad, y una calidad en los materiales utilizados más que notable. También aquí se ha optado por el sistema de cruceta "partida" que tan buenos resultados ha dado siempre, aunque quizá el tacto sea un poco más tosco. Sin embargo, lo mejor del mando son los sticks analógicos. Poseen un recorrido suavísimo y su superficie convexa está recubierta por goma para que no se escurran. Lamentablemente, el apartado de los botones no brilla a la misma altura, ya que a la hora de presionarlos bailan ligeramente y además el tacto y la sensibilidad con la que se les ha dotado deja bastante que desear. No es un problema grave, pero quizá si se hubiese tenido algo más de cuidado en este aspecto, estaríamos hablando del rival más duro y directo del Dual Shock oficial.

Siendo un mando pensado para PSOne, la compatibilidad con PS2 es casi total. Y decimos "casi" porque hemos detectado algunos fallos con algún juego de PS2, además de no presentar los botones un recorrido analógico como el Dual Shock 2.

En definitiva, una buena opción frente al mando oficial, pero no tan buena si quieres aprovecharlo también en PS2.



Una buena alternativa al Dual Shock, aunque los botones no estén a la altura.

GT Force Feedback

El mejor volante para el mejor juego

Todos sabemos ya que *GT3* se ha convertido en el mejor juego de coches de la Historia por méritos propios. Sin embargo, la gente de Sony pensó que eso no era suficiente, por lo que encargaron a Logitech (fabricante de periféricos para PC) que adaptasen uno de sus mejores volantes a la consola de 128 bits. El resultado, simplemente, no ha podido ser mejor.

Olvidaos de todo lo que habéis probado hasta ahora, porque el volante que nos ocupa posee una característica que lo desmarca claramente del resto: Force Feedback. Con ese nombre se denomina al uso de motores en el eje del volante para simular todo tipo de fuerzas durante al conducción, como por ejemplo, la fuerza centrífuga. Gracias a este sistema, al tomar una curva a 200 km/h sentiremos en nuestras propias manos como el volante tiende a girar hacia el lado contrario al que estamos virando. Esto, que a priori parece algo sin mucha importancia, imprime un grado de realismo máximo, que seguro que os entusiasmará nada más probarlo.

Por supuesto, el resto del volante brilla a la misma altura. La sensibilidad y el ángulo de giro es de lo mejor que hemos visto, mientras que los pedales cuentan con un comportamiento completamente analógico y la separación que hay entre ellos es ideal.

Por supuesto, los materiales utilizados son de una gran calidad y el uso de goma en el volante le da ese tacto que sólo la élite posee. Si a esto añadimos que para amarrarlo contamos con dos sargentas muy sólidas y que los botones están perfectamente colocados (palancas de cambio tipo F-1 incluidas), os podréis hacer una idea del cuidado que ha puesto Logitech en su fabricación.

Respecto a los de los botones, si has visto la foto, te habrás dado cuenta de que posee menos de lo habitual. Esto es así porque el periférico usa la conexión USB de la consola, dejando libres los puertos para los mandos, que pueden ser usados en cualquier momento. Curiosamente, el tema USB provoca el principal problema del volante, y es que, debido a ello, los títulos que de conducción que hay hasta ahora son incompatibles con el volante, aunque esto debería cambiar de cara a futuros lanzamientos. Eso, y el hecho de que cuesta bastante más que el resto de volantes del mercado, son sus dos únicos defectos.

Si estáis pensando en adquirir uno de estos cacharros, sabed que éste es el mejor que existe. Eso sí, habrá que ver cuántos juegos de los que salgan ahora aprovechan su potencial.

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **19.940 ptas.**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **93 377 71 00**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: **E**

Los mejores

1º GT Force Feedback
2º Act. Labs RS Racing
3º Ferrari 360 Modena
4º Speedster
5º Mc Laren



El precio, y la incompatibilidad con PSOne y con los primeros juegos de coches de PS2 son los principales defectos de un volante que por lo demás es perfecto.

Otras novedades



• X-Tec. RF Unit

PS/PS2
1.190 Ptas
Aplisoft (93 589 54 44)
Valoración: MB

Si eres de los que tiene una televisión antigua o tu padre no te deja poner la consola en la del salón, quizá no te quede otra opción que usar la conexión de antena. Para ello, tienes este excelente cable a un precio inmejorable, aunque obtendrás una calidad de imagen bastante inferior al conseguido con otros tipos de conectores.



• Crazy Dance

PS/PS2
2.390 Ptas
Hipnosis (93 442 60 65)
Valoración: B

Si te gustan los juegos de baile del tipo *Dancing Stage Euromix*, pero eso de sudar saltando no es lo tuyo, quizá te interese este curioso artefacto. Se trata de una mini-alfombra de baile en la que podrás marcar tus "pasos" al ritmo de la música con los dedos (de las manos, claro). Ya sabemos que no es lo mismo que pegar saltos en una alfombra de tamaño normal, pero desde luego tiene su gracia, ¿verdad?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola.
MC: Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES



- 1.- GRAN TURISMO 2
- 2.- COLIN MCRAE RALLY 2.0
- 3.- THE ITALIAN JOB

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años

↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

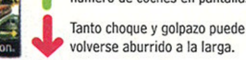
9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años

↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.

↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.



7 **VALORACIÓN:** El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

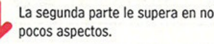
Driver (Best of)

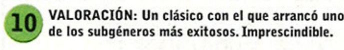
Compañía: Infogrames **Precio:** 2.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Mantiene la frescura, la calidad y la diversión del primer día.

↓ La segunda parte le supera en no pocos aspectos.





10 **VALORACIÓN:** Un clásico con el que arrancó uno de los subgéneros más exitosos. Imprescindible.

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.

↓ Los parpadeos de la texturas y el comportamiento en exceso arcade.

9 **VALORACIÓN:** El más espectacular y dinámico de los simuladores de F1, aunque no muy real.

Fórmula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años

↑ Su calidad gráfica y su elevadísima sensación de velocidad.

↓ Es poco competitivo, y tiene un control peculiar.

7 **VALORACIÓN:** No es el mejor, pero divierte, tiene un modo Arcade original y la temporada actualizada.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años

↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

GTa 2 (Precio Especial)

Compañía: Take 2 **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Largo, variado y divertido. Poder conducir cualquier coche.

↓ Es un juego un tanto violento y algo soso a nivel gráfico

7 **VALORACIÓN:** Sin tener el enfoque realista de *Driver*, alberga más alternativas y opciones.

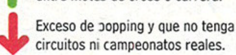
Moto Racer World Tour (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carrera.

↓ Exceso de popping y que no tenga circuitos ni campeonatos reales.



9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de motos y a gran precio. Es variado y divertido, aunque no real.

NFSV: Porsche 2000 (Platinum)

Compañía: EA Sports **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.

↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

9 **VALORACIÓN:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años

↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 **VALORACIÓN:** Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

The Italian Job

Compañía: SCI **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +13 años



↑ En la línea *Driver*, pero con cosas nuevas y muy divertidas.

↓ Muy parecido a *Driver*, pese a marcarse licencias más arcades.

10 **VALORACIÓN:** Si ya has jugado a *Driver 2* y buscas algo igual de bueno, éste es tu juego.

Toca World Touring Cars (Plat.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

V-Rally 2 (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.690 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.

↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.

9 **VALORACIÓN:** Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.

Vanishing Point

Compañía: Acclaim **Precio:** 8.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego,

↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

8 **VALORACIÓN:** Se va haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.

World's Scariest Police Chases

Compañía: Activision **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Convertirse en un policía de patrulla que debe cazar a los malos.

↓ Se echa en falta un mayor grado de detalle en los gráficos.

8 **VALORACIÓN:** Un título divertido y muy jugable que encantará a los seguidores de *Driver*.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
- 1.- CRASH 3
- 2.- ABE'S ODDYSEE
- 3.- SPYRO 3



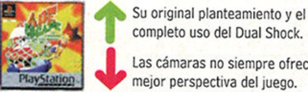
Abe' Oddysee (Precio Especial)
Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

10 VALORACIÓN: Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.

Ape Escape (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no siempre ofrecen la mejor perspectiva del juego.

10 VALORACIÓN: Uno de los mejores, completos y originales plataformas en 3D, al mejor precio.

Atlantis: El Imperio Perdido
Compañía: Disney Int. **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su variado desarrollo, el sonido y poder manejar a cinco personajes.
↓ El manejo de los personajes resulta algo brusco y la cámara falla.

8 VALORACIÓN: Una aventura basada en la próxima película de Disney, para un público más amplio.



Bichos (Platinum)
Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años




↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

8 VALORACIÓN: Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Muppet Monster Adventure
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

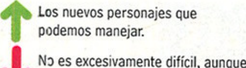
8 VALORACIÓN: Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.

Pato Donald Cuac Attack
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.
↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.

7 VALORACIÓN: Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Tarzán (Platinum)
Compañía: Disney **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

7 VALORACIÓN: Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.

Tintín Destino Aventura
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ El diseño de los personajes y las animaciones de los mismos.
↓ Su desarrollo es muy monótono y el control es un tanto duro.

6 VALORACIÓN: Un plataformas bastante repetitivo que sólo convencerá a los fans del personaje.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- 1.- TONY HAWK'S 2
- 2.- FIFA 2001
- 3.- ISS PRO EVOLUTION 2

All Star Tennis 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 VALORACIÓN: Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

CoolBoarders 4
Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

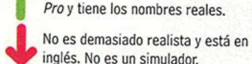
Dave Mirra Maximum Remix
Compañía: Acclaim **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos y de regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer *Dave Mirra* no encontrarás demasiados alicientes.

7 VALORACIÓN: Un buen simulador de acrobacias en bici, a buen precio, aunque peor que *Mat Hoffman*.

ESPN Int. Superstar Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 VALORACIÓN: Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

Esto es Fútbol 2
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 VALORACIÓN: Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.

FIFA 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años

↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.
↓ Es muy parecido al anterior, por lo que si la actualidad te da igual...

10 VALORACIÓN: El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.

ISS Pro Evolution 2
Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 VALORACIÓN: Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA*.

Knockout Kings 2001
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 VALORACIÓN: Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Libero Grande International
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder ser cualquier jugador, sin manejar al resto del equipo.
↓ Pocas opciones comparado con otros juegos de fútbol.

7 VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol con un concepto diferente. Mejor que el anterior.

Tony Hawk's 2 (Platinum)
Compañía: Activision **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

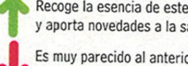
10 VALORACIÓN: El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él a un buen precio.

Mat Hoffman´s Pro BMX
Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

↑ Los gigantescos escenarios, la libertad que ofrece, las piruetas...
↓ Se echan en falta más cosas nuevas respecto a lo visto en *Tony Hawk's*.

8 VALORACIÓN: El mejor simulador de bicicletas. Muy divertido, aunque muy poco innovador.

NBA Live 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.
↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.

9 VALORACIÓN: Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.

Ready 2 Rumble Boxing R. 2
Compañía: Midway **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 VALORACIÓN: La jugabilidad y las mejoradas prestaciones le hacen un juego muy interesante.



Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- METAL GEAR SOLID → 2.- SILENT HILL
→ 3.- FINAL FANTASY IX → 4.- DINO CRISIS 2
→ 5.- ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

A Sangre Fría (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.

↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...

↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

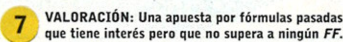
Breath of Fire IV

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El saborcillo a clásico, la trama argumental y los minijuegos.

↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.



7 **VALORACIÓN:** Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés pero que no supera a ningún *FF*.

Chase the Express

Compañía: Sony **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.

↓ Las animaciones son bruscas y los tiempos de carga son lentos.

7 **VALORACIÓN:** Gustará a los amantes de las aventuras de acción, aunque copia a las mejores.

Digimon World

Compañía: Bandai **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.

↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

7 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.

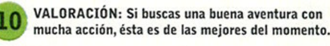
Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.



10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.



Evil Dead Hail to the King

Compañía: THQ **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Las referencias a las películas de la serie "Posesión Infernal".

↓ Su argumento engancha, pero el control es duro y difícil de dominar.

7 **VALORACIÓN:** Es un Survival Horror que no te defraudará, pero no es ni mucho menos el mejor.

Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.

↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 **VALORACIÓN:** Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

Final Fantasy IX

Compañía: Square **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



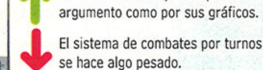
↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si te gusta el Rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.

Final Fantasy VIII (Plat.)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.

↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

10 **VALORACIÓN:** Un juego de rol largo, cautivador, impresionante... Una delicia que hay que disfrutar.

Grandia

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +14 años



↑ Un RPG con un absorbente argumento y muchas opciones.

↓ Que esté en inglés y sus sosos gráficos, una verdadera lástima.

7 **VALORACIÓN:** Una excelente alternativa a los *Final Fantasy*, aunque está en inglés.

Koudelka

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...

↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 **VALORACIÓN:** Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...



Megaman Legends 2

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



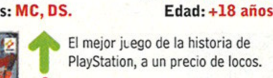
↑ Entretenida aventura protagonizada por Megaman.

↓ Cuesta acostumbrarse al control y está en inglés.

7 **VALORACIÓN:** Una correcta y colorida aventura a buen precio. Lástima que no esté traducida.

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Resident Evil 3 (Precio Especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.

↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 **VALORACIÓN:** Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Shadowman (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La atmósfera oscura que destila y su irresistible precio.

↓ El apartado gráfico y el control son mejorables.

9 **VALORACIÓN:** Una oscura aventura que, pese a su mejorable apartado técnico, merece la pena jugar.

Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

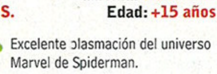


↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

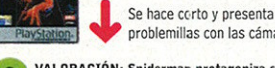
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Spider-man (Platinum)



Compañía: Activision **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Excelente plasmación del universo Marvel de Spiderman.

↓ Se hace corto y presenta problemillas con las cámaras.

9 **VALORACIÓN:** Spiderman protagoniza su primera aventura en PSOne, con buen resultado y precio.

Syphon Filter 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.

↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.

9 **VALORACIÓN:** Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

Technomage

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un RPG de acción largo, difícil y con muchísimos puzzles.

↓ Su apartado técnico es realmente flojo y te atascas continuamente.

7 **VALORACIÓN:** Su desarrollo engancha, aunque sus gráficos son feotes y a veces desespera.

The Legend of Dragoon

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe engancharte.

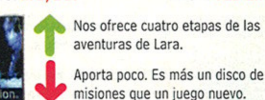
↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 **VALORACIÓN:** Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.



Tomb Raider Chronicles

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

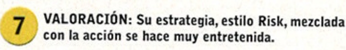
Estrategia/Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- MANAGER DE LIGA 2001
- → 2.- BUST A MOVE 4
- → 3.- COMMAND & CONQUER RED ALERT

Astérix Batalla de las Galias
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.



7 **VALORACIÓN:** Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 4 (Precio Especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años

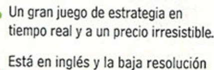


↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

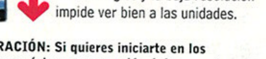
9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años

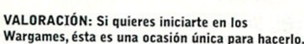


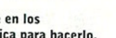


↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.



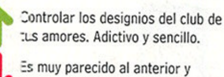
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.





9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Manager de Liga 2001
Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Controlar los designios del club de tus amores. Adictivo y sencillo.
↓ Es muy parecido al anterior y queda corto en opciones tácticas.

8 **VALORACIÓN:** Si te apasiona el fútbol estarás pegado durante horas a la consola.

Front Mission 3
Compañía: Square **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

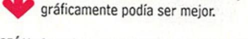


↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo, variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

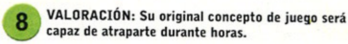
8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Team Buddies
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



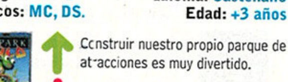


↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

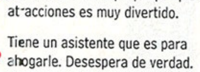


8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

Theme Park World (Precio Especial)
Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.



↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TIME CRISIS O.T.
- → 2.- TEKKEN 3
- → 3.- MEDAL OF HONOR UND.

007 El Mundo Nunca es Suficiente
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



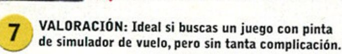
↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

Ace Combat 3
Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, muy jugable y espectacular.
↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.



7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.

Alien Resurrección
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



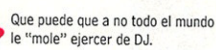
↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.



8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Beatmania European Edition
Compañía: Konami **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



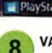


↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.
↓ Que puede que a no todo el mundo le "mole" ejercer de DJ.

9 **VALORACIÓN:** Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

Incredible Crisis
Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



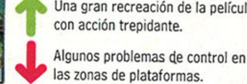


↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.
↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

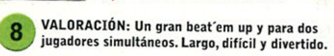
8 **VALORACIÓN:** Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

Jedi Power Battles (Plat.)
Compañía: LucasArts **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años





↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.



8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.



Jungla de Cristal. Trilogía 2
Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

MOH Underground (Platinum)
Compañía: EA **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

10 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

Megaman X5
Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Arcade y plataformas de los de toda la vida. Vistoso y divertido.
↓ No aporta nada nuevo con respecto a lo ya visto.

7 **VALORACIÓN:** Un juego que recupera la esencia de los *Megaman* de siempre, pero no aporta nada.

Mortal Kombat Special Forces
Compañía: Midway **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



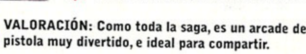
↑ Resulta entretenido, es largo y tiene un buen puñado de golpes.
↓ Su apartado técnico no pasa de normalito y está en inglés.

6 **VALORACIÓN:** Un beat'em up que pica por su sencilla mecánica. Lástima de gráficos.

Point Blank 3
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años



↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.
↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.



8 **VALORACIÓN:** Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

Time Crisis: Operación Titán
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.
↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

9 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Star Trek Invasion
Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.
↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **VALORACIÓN:** No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

True Pinball (Precio Especial)
Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años

↑ Cuatro mesas a cuál más divertida y a buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 **VALORACIÓN:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.





Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- RE CODE:VERONICA X → 2.- EXTERMINATION
→ 3.- ONIMUSHA → 4.- DARK CLOUD
→ 5.- ALONE IN THE DARK IV

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La historia, el apartado gráfico, el sonido, el uso de la linterna...
↓ Pocas novedades con respecto a la versión para PSOne.

8 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible pero que aporta poco con respecto al de PSOne.

Dark Cloud

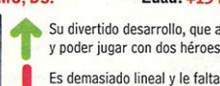
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.
↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

8 **VALORACIÓN:** Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Evergrace

Compañía: Crave **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Su divertido desarrollo, que atrapa, y poder jugar con dos héroes.
↓ Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.

7 **VALORACIÓN:** Hasta que lleguen RPGs más completos, puede apagar tus ansias de aventura.

Extermination

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.
↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

8 **VALORACIÓN:** Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.

Fur Fighters: Viggo´s Revenge

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.900 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.

↑ El sentido del humor que derrocha y el original cóctel de géneros.
↓ La cámara falla de vez en cuando y a veces se vuelve algo difícil.

8 **VALORACIÓN:** Una explosiva combinación de géneros muy divertida, adictiva y bien realizada.

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.
↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

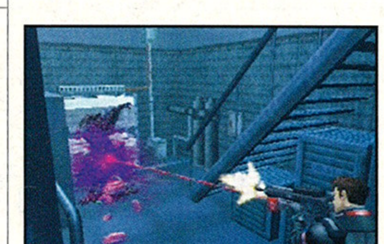
MDK 2: Armaggedon

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Una aventura de acción original, difícil y con mucho humor.
↓ La altísima dificultad puede llegar a desesperar a los menos pacientes.

7 **VALORACIÓN:** Sabe enganchar por su original desarrollo y su capacidad para sorprender.



Operation Winback

Compañía: Koei **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.

↑ Parte de una buena idea y los personajes están bien animados.
↓ El desarrollo se vuelve monótono y la cámara no ayuda mucho.

7 **VALORACIÓN:** Un buen planteamiento que a la larga puede volverse aburrido. No obstante, atrapa.

Resident Evil Code: Veronica X

Compañía: Capcom **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

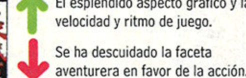


↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.
↓ No deja de ser la misma idea y que no esté doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN:** Por gráficos, ambientación, etc. es imprescindible para los fans del Survival Horror.

Onimusha

Compañía: Capcom **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.
↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

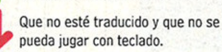
9 **VALORACIÓN:** Aunque tenga más acción que aventura, *Onimusha* es un juego irresistible.

Red Faction

Compañía: THQ **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.
↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.



8 **VALORACIÓN:** Un shoot´em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.
↓ Su ritmo lento y su falta de acción pueden desilusionar a más de uno.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- ESTO ES FÚTBOL 2002
→ 2.- NBA STREET
→ 3.- SSX SNOWBOARD

Dave Mirra 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.
↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

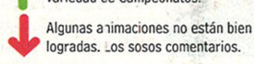
7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PS, aunque podía haberse mejorado más.

Esto es Fútbol 2002

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de Campeonatos.
↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.



9 **VALORACIÓN:** Es, a la espera del nuevo *FIFA*, el mejor juego de fútbol para PS2.

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.
↓ Apenas tiene novedades jugables, con la versión PlayStation.

8 **VALORACIÓN:** Muy parecido a la versión PSOne, pero muy mejorado gráficamente.

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.
↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 **VALORACIÓN:** La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

Knockout Kings 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Las animaciones que favorecen una fluida jugabilidad y un control fácil.
↓ Muy parecido al juego de PSOne. Se esperaban más mejoras.

7 **VALORACIÓN:** Un gran simulador de boxeo, aunque no explota las posibilidades de PS2.



NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Baloncesto del bueno, con fluidas animaciones y gran calidad técnica.
↓ La IA es irregular y se producen barullos en la zona.

7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de basket, pero lejos de lo que podemos esperar de la consola.

NBA Street

Compañía: EA Big **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.
↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.
↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.



7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Rugby

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Lo bien que recrea este deporte, la licencia oficial, las animaciones...
↓ Gráficamente, no habría estado mal algo más de espectacularidad.

6 **VALORACIÓN:** Por la falta de competencia y su calidad, es toda una referencia para los fans.

SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.
↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 **VALORACIÓN:** EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.

Velocidad



LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- GRAN TURISMO 3
→ 2.- MOTO GP → 3.- CRAZY TAXI
→ 4.- SPY HUNTER → 5.- LOS AUTOS LOCOS

ATV Off Road

Compañía: Sony **Precio:** 9.900 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades multijugador.

↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 VALORACIÓN: *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Crazy Taxi

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del Arcade con un ritmo trepidante.

↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 VALORACIÓN: Aunque limitado por su concepto arcade, hacer el loco con el taxi es muy divertido.

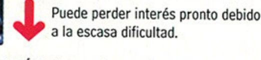
Extreme G-3

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.

↓ Puede perder interés pronto debido a la escasa dificultad.



7 VALORACIÓN: Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

Formula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Su calidad gráfica en general y la competitividad de las carreras.

↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 VALORACIÓN: Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción y le sitúan como el mejor.

Gran Turismo 3 A-Spec

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... todo.

↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 VALORACIÓN: *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán

Compañía: Infogrames **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.

↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

8 VALORACIÓN: Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.

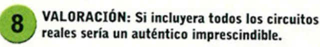
Moto GP

Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...

↓ Presenta pocos circuitos y su modo Multijugador es flojo.



8 VALORACIÓN: Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.

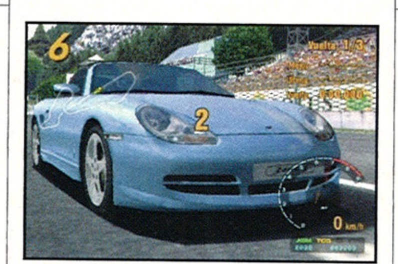
MX 2002

Compañía: THQ **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...

↓ Los circuitos son algo simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.

6 VALORACIÓN: Un juego de motocross correcto en el que se echa en falta más opciones y pistas.



Paris-Dakar Rally

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



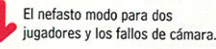
↑ Es muy fiel a la carrera y los paisajes están bien recreados.

↓ El control es demasiado exigente y termina siendo un poco monótono.

6 VALORACIÓN: Un título que consigue ser fiel al rally pero a costa de la jugabilidad y la diversión.

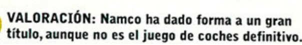
Ridge Racer V

Compañía: Namco **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.

↓ El nefasto modo para dos jugadores y los fallos de cámara.



7 VALORACIÓN: Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Smugglers Run

Compañía: Rockstar **Precio:** 12.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.

↑ Su enfoque estilo *Driver*, pero con todoterrenos. Bien conseguido.

↓ Tiene un precio que para qué, y a la larga se hace monótono.

7 VALORACIÓN: Un realización técnica de lujo, pero mal aprovechada por su desarrollo repetitivo.

Spy Hunter

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.

↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 VALORACIÓN: Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

Tokyo Xtreme Racer Zero

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La idea de la que parte y la recreación del Tokio nocturno.

↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

6 VALORACIÓN: Un juego de coches que parte de una buena idea, pero que tiene limitaciones.

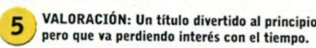
Top Gear Dare Devil

Compañía: Kemco **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La recreación de las ciudades y la locura de su planteamiento.

↓ Acaba resultando repetitivo y el control no es demasiado ajustado.



5 VALORACIÓN: Un título divertido al principio pero que va perdiendo interés con el tiempo.

Wild, Wild Racing

Compañía: Rage **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un desarrollo divertido para un alocado arcade bien construido.

↓ El giro de los vehículos resulta bastante irreal.

6 VALORACIÓN: Es una interesante opción si lo que buscas es un arcade de carreras sin más.

Estrategia/Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- KURI KURI MIX
→ 2.- RING OF RED → 3.- SUPER BUST A MOVE
→ 4.- AGES OF EMPIRES II

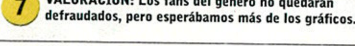
Age of Empires 2

Compañía: Konami **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.

↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.



7 VALORACIÓN: Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

Aqua Aqua: Wetrix 2

Compañía: SCI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Su innovador sistema de juego y el modo para dos jugadores.

↓ Los modos de juego son bastante parecidos, lo que a la larga cansa.

5 VALORACIÓN: Es un puzzle en el que pesan más los fallos que los aciertos. Hay opciones mejores.

Kessen

Compañía: EA/Koei **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +15 años.

↑ Las escenas que animan los combates y el componente político.

↓ Está en inglés, lo cual es imperdonable, y no es muy largo.

6 VALORACIÓN: Es el único juego de estrategia global para PS2 y, aunque es corto, engancha.

Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.

↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Ring of Red

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



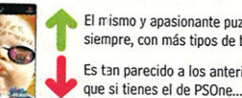
↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 VALORACIÓN: Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



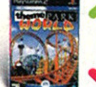
↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

6 VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Theme Park World

Compañía: EA **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.





↑ Poder dirigir, crear y diseñar nuestro parque de atracciones.

↓ Que no esté en castellano y aporta poco con respecto al de PSOne.

6 VALORACIÓN: Un buen simulador, que encantará a los estrategas, aunque podría haberse mejorado.



Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TEKKEN TAG TOUR.
- → 2.- DEAD OR ALIVE 2
- → 3.- BLOODY ROAR 3

7 Blades
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.
↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de nieblas.

7 VALORACIÓN: Un beat'em up con encanto bien hecho y con hilo argumental de fondo.

Bloody Roar 3
Compañía: Hudson **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.
↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 VALORACIÓN: *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

Tekken Tag Tournament
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.



Dead or Alive 2
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Kengo: Master of Bushido
Compañía: Crave **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.
↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Sin ser un prodigio, engancha por su original enfoque, siguiendo el código del Bushido.

The Bouncer
Compañía: Square **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El apartado gráfico, la original idea y la chulería de los protagonistas.
↓ El sistema de combate peca de ser lento y malo de respuesta.

6 VALORACIÓN: Toda una rareza que supone un delirio visual a la vez que falla en la jugabilidad.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TIME CRISIS 2
- → 2.- QUAKE III REV.
- → 3.- ZONE OF THE ENDERS

City Crisis
Compañía: Take 2 **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Un sistema de juego trepidante. Acción, acción y acción.
↓ Como todos los arcades, se hace demasiado corto.

6 VALORACIÓN: Un arcade estilo *Crazy Taxi*, pero con helicópteros. Se hace corto y es menos divertido.

Freak Out
Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.

↑ Su originalidad y sus gráficos: puedes estirarlo todo como si fuera chicle.
↓ Tiene pocos niveles, no es muy difícil y al final es repetitivo.

6 VALORACIÓN: Original, fresco y diferente desde el principio. Lástima que resulte tan corto.

Gift
Compañía: Cryo **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 VALORACIÓN: Original, largo, brillante y complejo, un gran plataformas, aunque difícil.

MTV Music Generator 2
Compañía: Codemasters **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Poder crear de manera sencilla tus propias composiciones musicales.
↓ Se echan en falta más ritmos y un poco más "duros".

- VALORACIÓN: Si te gusta la música, con esta herramienta de composición no te vas a aburrir.

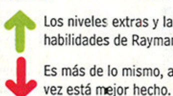
Quake III Revolution
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.
↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...

7 VALORACIÓN: Un buen shooter 3D con un genial Multijugador, aunque menos completo que *Unreal*.

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 VALORACIÓN: Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Sky Odyssey
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Las interminables posibilidades de los modos de juego y el control.
↓ Se abusa de la niebla, que echa por tierra todo su atractivo.

7 VALORACIÓN: Es una clara alternativa a los simuladores de combate. Muy entretenido.

Star Wars Starfighter
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 VALORACIÓN: Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.

Time Crisis 2
Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.
↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 VALORACIÓN: Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

Zone of the Enders
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



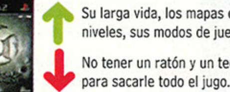
↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 VALORACIÓN: Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.



Unreal Tournament
Compañía: Infogrames **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.





↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

PERIFÉRICOS

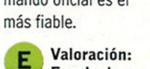
MultiTap 2
Distribuye: Sony **Precio:** 7.990 ptas.



Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo y es la única opción por el momento en PS2.

MB Valoración: Es muy caro, pero si te apetece compartir...

Dual Shock 2
Distribuye: Sony **Precio:** 4.990 ptas.



Si buscas calidad, el mando oficial es el más fiable.

E Valoración: Excelente tacto y fiabilidad a prueba de bombas.

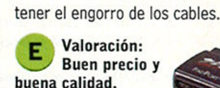
Memory Card 2
Distribuye: Sony **Precio:** 6.990 ptas.



La única tarjeta que puedes comprar para guardar tus partidas.

MB Valoración: Es cara, pero es tu única opción...

DVD Remote 3DZ
Distr.: Aplisoft **Precio:** 3.290 ptas.

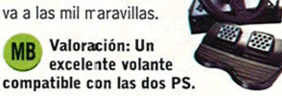




Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

E Valoración: Buen precio y buena calidad.

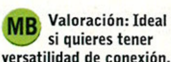
Fanatec Speedster 2
Distribuye: Sony **Precio:** 12.990 ptas.

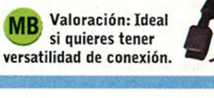


Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.

Cable AV y S-Video
Distribuye: Adelar **Precio:** 2.990 ptas.





Permite conexión S-Vídeo (de más calidad) y al mismo tiempo vídeo compuesto.

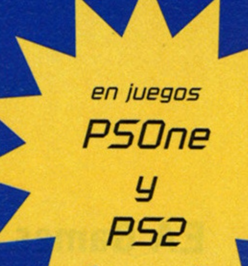
MB Valoración: Ideal si quieres tener versatilidad de conexión.

500 ptas descuento Centro Mail + 500 ptas descuento Playmanía = 1000 ptas

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE



de descuento* en tu compra en Centro Mail



¿Cómo hacer tu pedido?

EN LA TIENDA:
Puedes pasarte por cualquiera de las setenta tiendas Centro MAIL de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta. Para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano llama al 902 17 18 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas en las páginas siguientes.

POR CORREO:
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página, envíalo por correo indicando los productos que deseas adquirir. Centro MAIL te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 902 17 18 19

* Descuento de 500 + 500 pts. en cada artículo o pedido cuyo valor sea superior a 7.000 pts.
Oferta no acumulable a otras promociones de Centro MAIL.
Promoción válida hasta el 15 de NOVIEMBRE de 2001.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO CENTRO MAIL	DESCUENTO PLAYMANÍA	PRECIO FINAL LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL				



Play mania

Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

PlayStation · Electronic Arts · Aventura

La magia de la literatura llega a PSOne

HARRY POTTER
Y LA PIEDRA FILOSOFAL

EA Games nos invita a acompañar a Harry Potter en su primer año en el colegio para magos de Hogwarts. Os aseguramos que no podréis rechazar la invitación.

Tras el éxito de los libros, y en espera del inminente estreno de su película, un fenómeno de la talla mundial de Harry Potter no podía quedarse sin su adaptación al mundo de los videojuegos. EA Games ha sido la compañía que se ha hecho con la licencia, y la consola elegida, por razones obvias, ha sido PSOne.

El secretismo que desde el pasado E3 rodeó al proyecto no ha hecho sino levantar más expectación. Pues bien, ahora que por fin hemos tenido ocasión de probar una versión que se acerca bastante a la final, hemos podido constatar con nuestros propios ojos que la expectación estaba justificada. Y es que *Harry Potter y la Piedra Filosofal* encandilará sin ninguna duda a todos los seguidores del personaje, incluidos los más exigentes.

Todo, absolutamente todo, está cuidado para recrear al milímetro el primer año de Harry en el colegio de Hogwarts. Desde el recibimiento de Dumbledore hasta los partidos de "quidditch", en todos los rincones podréis contemplar el trabajo a la hora de diseñar escenarios, personajes, ítems... todos ellos "clavaditos" con respecto a los libros y a la "peli".

El apartado técnico, por su parte, estará a la altura de las circunstancias, con unos sólidos y detallados entornos 3D, unos personajes enormes y fenomenalmente animados y una parcela sonora que quita el hipo, donde destaca el doblaje (que contará con la participación de parte del equipo que dobla la película) y la banda sonora.

A la calidad del apartado técnico en general habrá que añadir uno de los desarrollos más variados del catálogo reciente de PSOne. El colegio estará estructurado en múltiples zonas y en cada una de ellas deberemos realizar una tarea. De esta manera, fases de plataformas y algunas con su toque de acción se alternarán con búsquedas, minijuegos (donde primará bien la inteligencia, bien nuestra coordinación a la hora de realizar combinaciones de

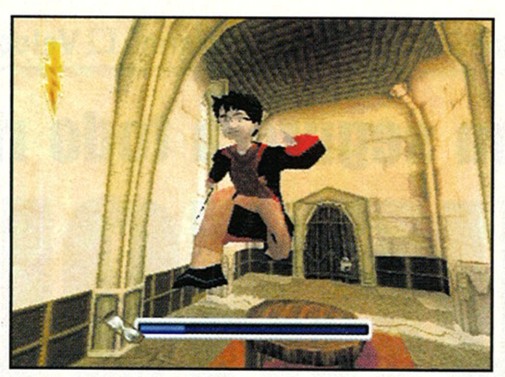


Tranquilos, que en la versión final tanto textos como voces estarán en castellano. Menos mal, ¿verdad?

Pociones y hechizos se ejecutan al realizar con éxito una secuencia de botones determinada.

En los libros, Harry Potter es una estrella en el deporte del "quidditch". Habrá que estar a la altura de las circunstancias y aplicarse a fondo con el control de la escoba.


En cada una de las habitaciones del colegio Hogwarts nos esperará un nuevo reto: minijuegos, misiones, secretos...


El cuidado trabajo en el diseño y animación de todos y cada uno de los personajes quedará patente desde el primer momento.


Los escenarios tendrán un nivel de detalle inusual si tenemos en cuenta que estamos hablando de PSOne.

El estreno de Harry Potter viene apoyado por un fenomenal despliegue técnico y por un desarrollo enormemente variado.

botones), pruebas "a lomos" de nuestra escoba y algunas sorpresas más que no dejarán lugar para el aburrimiento.

Pese a la excelente impresión que nos ha dejado esta beta, también hemos podido notar algunos "fallitos", como las malas pasadas que de vez en cuando nos juega la cámara o el control de la escoba, que nos ha parecido un tanto brusco. No obstante, si esos defectos se mantienen en la versión final, tampoco ensombrecerán demasiado al conjunto de virtudes que ostenta el juego. Los seguidores del personaje os podéis ir frotando las manos, porque Harry Potter va a aterrizar con buen pie en el "mundillo" de PlayStation. Y parece que llega para quedarse, así que cuidado.


Para resolver el minijuego del ajedrez habrá que usar la cabeza... aunque su solución no es difícil.


Para que todo resulte más sencillo, Harry saltará de forma automática en las fases de plataformas.


Las pruebas montados en la escoba requerirán un punto de habilidad extra. Pese al brusco control del "vehículo", son situaciones muy divertidas: persecuciones, "quidditch", pruebas de conducción...

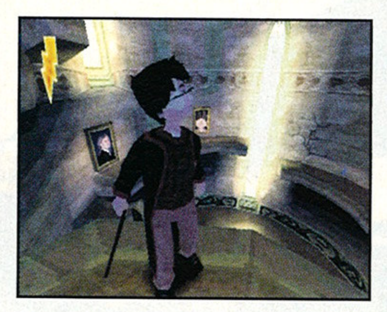
Aprendiendo a ser mago

Las habilidades mágicas de Harry irán incrementándose a medida que avancemos en el juego, ya sea con nuevos hechizos o con poderosos ítems (como el de la invisibilidad). Aprender las posibilidades de cada una será básico para avanzar.






Si bien la mayoría de la aventura se desarrolla entre los muros del colegio de Hogwarts, también habrá momentos en los que deberemos salir, por ejemplo, para resolver el misterio de los unicornios.



La clave

Por lo que hemos podido ver hasta ahora, EA Games ha sabido trasladar todo el espíritu de los libros a un juego muy sólido técnicamente y con un variado y divertido desarrollo. Hay que verlo acabado, pero parece que los fans van a quedar muy satisfechos.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Acclaim · Velocidad

Con un seguro a todo riesgo

BURNOUT

La saturación de juegos de coches que está viviendo PS2 no impide que, de vez en cuando, alguna compañía tenga una idea genial capaz de sorprendernos, como ha hecho Criterion con su segundo juego en los 128 Bits de Sony.



Según sus creadores, los efectos de agua y humedad sobre el asfalto son muy sencillos de realizar con PS2, y por eso *Burnout* también presentará un circuito nocturno con la pista mojada.

Las repeticiones de las carreras no tendrán casi nada que envidiar a las de otros juegos.



En *Burnout* podremos conducir utilitarios, deportivos, camiones, autobuses...

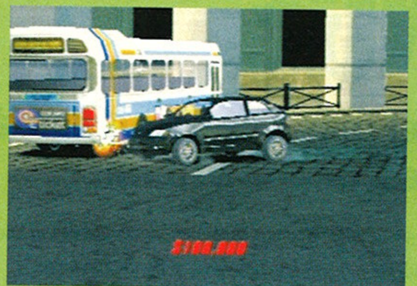
Frente a la seriedad y realismo de *Gran Turismo 3 A-Spec,* la inmensa mayoría de los juegos de velocidad no pueden hacer nada que suponga una amenaza al todopoderoso juego de Sony. Sin embargo, en el terreno de los arcades todavía queda mucho hueco para las ideas originales, distintas y atrevidas. Esto es lo que ha aprovechado Criterion a la hora de dar forma a este prometedor *Burnout*, su segundo juego en PS2 tras *Airblade*.

Como la gran mayoría de los arcades de velocidad, *Burnout* nos invitará a participar en unas alocadas carreras contra tres adversarios controlados por la consola. La grandeza de *Burnout* será que las carreras se disputarán en entornos urbanos y carreteras repletas de tráfico, algo que nos obligará a conducir en dirección contraria, pegarnos peligrosamente a los vehículos que circulan por la carretera y a utilizar el claxon como locos para que nos dejen paso. Sin duda, esta genial idea no sería nada sin la excepcional IA con la que se está dotando al juego, ya que PS2 se encarga de gestionar los patrones de conducta de todos y cada uno de los coches que aparecerán en pantalla, que serán capaces de realizar acciones tan dispares y cotidianas como apartarse ante el peligro o seguir a pies "juntillas" los semáforos y otras señalizaciones. Pese a esta aparente complejidad, *Burnout* será tan sencillo de jugar que lo disfrutaremos desde la primera partida.



Con seguro a todo riesgo

Aunque no afectarán de manera directa ni al control ni a las cualidades del vehículo, Criterion está poniendo especial énfasis en la reproducción de los accidentes, ya que serán una parte fundamental del juego. Podremos salvar en la tarjeta de memoria nuestros mejores choques, y compararlos con los de un amigo, para ver quién ha ocasionado un coste mayor a las compañías de seguros...







Esta atractiva idea se verá reforzada por una serie de detalles que prometen ser sobresalientes, como la gran sensación de velocidad, el cuidado apartado sonoro y el diseño de los vehículos, que guardan gran parecido con algunos modelos reales. Además, al no tener la traba de una licencia, Criterion ha podido poner especial énfasis en las colisiones y deformaciones de los coches, hasta tal punto, que podremos salvar los mejores "guantazos" en la tarjeta de memoria y entrar en una tabla de récords donde figuran los pilotos que mayores costes de reparación han conseguido...

Por todas estas virtudes, y muchas más que ya os contaremos, *Burnout* parece destaparse como un auténtico torrente de diversión. El mes que viene, con una versión totalmente terminada entre las manos, os contaremos lo que da de sí este frenético arcade que, de momento, no debéis perder de vista.

Con la diversión por bandera, Burnout se destapa como uno de los juegos más sorprendentes de estas Navidades.



Otro detalle más que parece copiado de *Gran Turismo 3 A-Spec*. Este efecto de la luz traspasando las ramas de los árboles... ¿no os recuerda a un par de circuitos del mítico juego de Sony?



Los circuitos están ambientados en lugares tan dispares como las rápidas autopistas americanas o las transitadas carreteras de una gran ciudad.



Tampoco faltarán modos de juego ocultos, como Survival, un modo en el que deberemos conducir en dirección contraria sin chocarnos.



Conducir en dirección contraria y cometer locuras será vital para ganar las carreras.



Como buen arcade, nuestro peor enemigo será el tiempo, que siempre jugará en contra.



Aparte de carreras contra otros tres coches, habrá duelos uno contra uno.

La clave

Si no soportas la complejidad de GT3 y buscas un juego que sea tan simple como coger el mando y empezar a conducir, es decir, un arcade en toda regla, *Burnout* puede ser el título que estabas esperando. Promete ser divertido, directo y muy sencillo.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Virgin · Velocidad

Virgin apuesta por Lotus para competir

LOTUS CHALLENGE

Si eres una fanático de los coches, te gustará saber que el mes que viene podrás conducir con todos los modelos de esta prestigiosa escudería británica.

Ya hace un par de meses os hacíamos un adelanto de este título, sin embargo, la beta de la que disponíamos sólo hacia presagiar un juego mediocre. Pues bien, en este tiempo, los chicos de Virgin se han puesto las pilas de verdad y nos han dado a probar una segunda versión que, ahora sí, presagia mucha calidad.

Como el propio título indica, el juego se centrará exclusivamente en los modelos que Lotus ha diseñado desde sus inicios, por lo que tendremos a nuestra disposición desde coches de época hasta los últimos prototipos de competición. Esta variedad en cuanto a monturas se verá reflejada en el estilo de pilotaje que deberemos utilizar, debido a los evidentes cambios de velocidad, estabilidad... Coches que, por cierto, sufrirán daños tanto mecánicos como estéticos cada vez que nos empotremos con un muro o choquemos contra algún rival.

A la hora de competir, todo estará pensado para que no nos aburramos. Podremos escoger entre distintos equipos nacionales para correr en uno de los siete campeonatos existentes, organizados por antigüedad y potencia de los coches. Además, encontraremos unos cuantos retos en los que demostrar lo que valemos a los mandos de un Lotus Elise, el mejor y más reciente modelo de la escudería.

Donde más se han apreciado las mejoras ha sido en el apartado técnico, ya que podremos contemplar modelos perfectamente recreados y unos circuitos que lucen todo tipo de efectos gráficos, aunque pueden dar la sensación de estar algo vacíos.

Sin embargo, el punto fuerte del título lo encontraremos en la jugabilidad. Al excelente control de los bólidos y la medida curva de dificultad, podremos añadir una IA por parte de los rivales que nos hará vivir con intensidad cada carrera en la que participaremos.

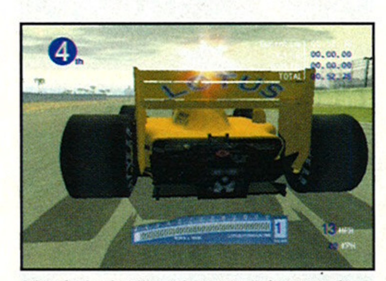
En definitiva, un juego realmente prometedor que el mes que viene podrá sorprender a más de un despistado.

Una porción de la historia

Uno de los atractivos del juego será la variedad de coches que podremos pilotar, ya que aunque se limite a la marca Lotus, disfrutaremos de todos los deportivos, turismos y modelos de competición que la escudería ha diseñado en su historia.







Además de simples turismos, podrás competir con el Formula One de Lotus.



Como no podía ser de otra forma, podrás competir con el Elise, el modelo estrella de Lotus.



A diferencia de otros títulos, en *Lotus Challenge* los coches no serán indestructibles y veremos con se estropean y deforman tras los choques.

Para correr tendrás cuatro puntos de vista diferentes.

La clave

Aunque no haya comparación posible con *GT3*, *Lotus Challenge* puede ser uno de los grandes títulos de velocidad de este año si Virgin logra darle más vistosidad a los circuitos. Su variedad de pruebas y realismo pueden marcar la diferencia.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB





PlayStation 2 · Sony · Aventura de Acción

Gabe Logan ha vuelto con compañía

SYPHON FILTER 3

La mejor acción vuelve a PSOne para sorpresa y alegría de los muchos seguidores del género. Prepara tu arma y el chaleco antibalas, los necesitarás.



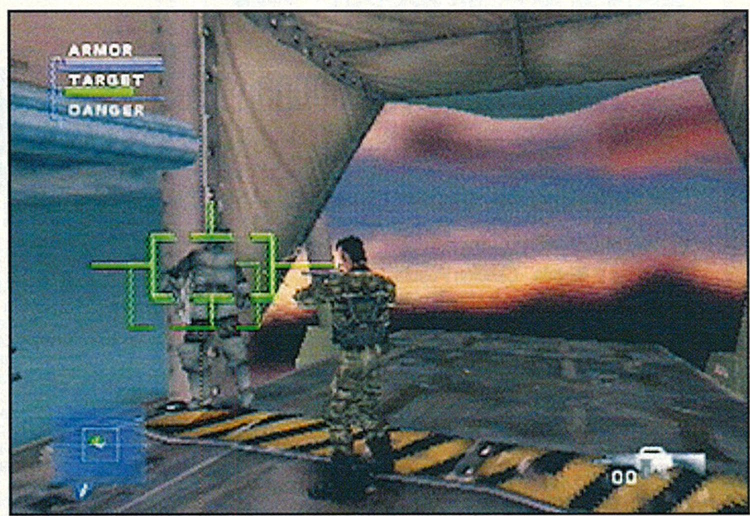
Cuando ya muchos pensaban que los grandes bombazos en PSOne se habían acabado, viene Sony y lanza la tercera parte de unas de las sagas de juegos de acción más aclamados de la historia de la 32 bits, y además con jugosas novedades para aquellos que quedaron prendados con su dinámico estilo de acción.

De nuevo, tomaremos el control del agente Gabe Logan y sus compañeros para embarcarnos en toda clase de misiones en lugares tan diversos como las frondosas selvas ce Costa Rica o las calles de Tokio. En esta ocasión, será la confesión ante un tribunal por parte de nuestro héroe la que nos servirá de hilo argumental, ya que narrará algunas de las misiones que realizó en el pasado para la misteriosa Agencia y mediante las que se irá desarrollando la trama.

Por supuesto, nosotros seremos los auténticos protagonistas de estas "acciones encubiertas" en las que primará la acción más frenética, sin que falte en ocasiones el sigilo al más puro estilo *Metal Gear Solid.* Para afrontar estos retos, tendremos un arsenal todavía más completo que el de las anteriores entregas, incluidos el rifle de



Como siempre, habrá momentos en los que es mejor no llamar la atención de los "malos" para que la cosa no vaya a peor.



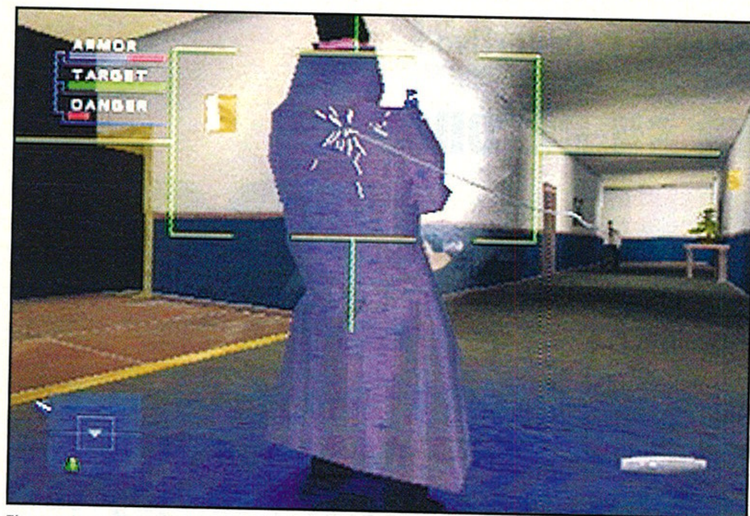
En esta tercera entrega aparecerán viejos conocidos, tanto amigos como enemigos. No es de extrañar, ya que se trata de misiones que Gabe y su equipo realizaron para la Agencia en el pasado.



Si acabas con los soldados enemigos antes de que den la alarma, mucho mejor para tu salud.



En algunas misiones recibirás la ayuda de tus compañeros. Incluso te enseñarán tácticas.



El arsenal con el que tendremos que eliminar a nuestros enemigos promete ser incluso más completo que en anteriores ocasiones. Tranquilos, el fantástico táser de aire también estará presente.

Más variedad, más diversión

Sony ha incluido un montón de minijuegos. En ellos, tras elegir escenario y personaje entre un amplio elenco, tendremos que, por ejemplo, infiltrarnos sigilosamente o proteger a un escuadrón aliado. El modo Multijugador se verá reforzado por un modo Cooperativo la mar de divertido.



> **Prepárate a disfrutar, porque Logan viene dispuesto a demostrar que nadie domina esto de la acción como él.**

francotirador y el táser que tan buenos momentos nos proporcionaron.

La variedad de misiones que siempre ha caracterizado a la saga cobrará en esta entrega una nueva dimensión. Y es que durante las ya típicas misiones de infiltración, protección de rehénes o acaba-con-todo-lo-que-se-mueva, tendremos la oportunidad de "volar" en paracaídas o montar en una vagoneta de mina al más puro estilo Indiana Jones. Para colmo, podremos disfrutar estas situaciones de la mano de un nuevo personaje controlable, un agente africano llamado Lawrence Mujari que proporcionará apoyo a los ya conocidos Gabe Logan y Lian Xing.

El exquisito sistema de control de toda la saga, mediante el que podíamos correr y apuntar automáticamente al mismo tiempo, ofreciendo un ritmo de acción que pocos títulos han sabido proporcionar, no ha cambiado nada. Lo que sí ha variado ligeramente ha sido el apartado técnico, donde se pulirán las animaciones de los protagonistas y los efectos de luz serán mejor utilizados.

En un esfuerzo por aportar más novedades, Sony incluirá un buen montón de minijuegos y retos en las modalidades Multijugador. En definitiva, un título que el mes que viene sabrá animar a los sufridos usuarios de PSone como pocos son capaces.



Éste de aquí es Lawrence Mujari, otro de los hombres que la Agencia tenía repartidos el mundo. Por lo que parece, jugará un importante papel en la retorcida trama en la que nos veremos envueltos.



Las ocasiones para usar el rifle de francotirador no abundan tanto como nos gustaría. Sin duda, se trata de la forma más segura y "elegante" de quitarse a un enemigo de encima.






No, no podrás pilotar helicópteros. Tu misión será dejarlos inutilizados por completo.

La clave

Un título con personalidad propia que sabrá llamar la atención de los amantes de la acción como ya lo hicieron las anteriores entregas. Quizá no muestre muchas novedades, pero seguro que no dejan indiferentes a los usuarios de PSOne.

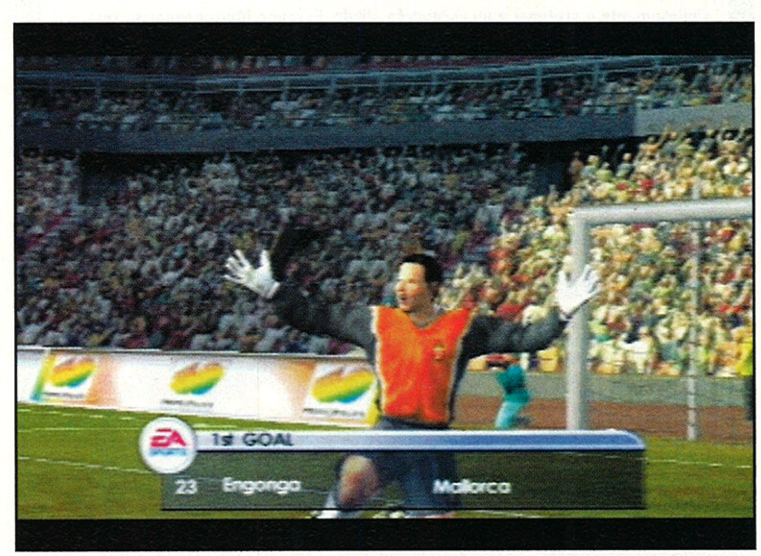
PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · EA Sports · Deportivo

El rey reclamará su corona

FIFA 2002

Ante la calidad de la competencia, EA Sports va a presentarnos un título con todo lo bueno conocido y con jugosos cambios en el tema de la jugabilidad.



Las secuencias tras un gol serán más dinámicas que nunca. La celebración del tanto se alternará con las reacciones de otros jugadores: broncas, lamentos... y todo animado con una "marchosa" música.



La reproducción de los rostros no será tan espectacular como en *EEF 2002*, ¿verdad, Figo?

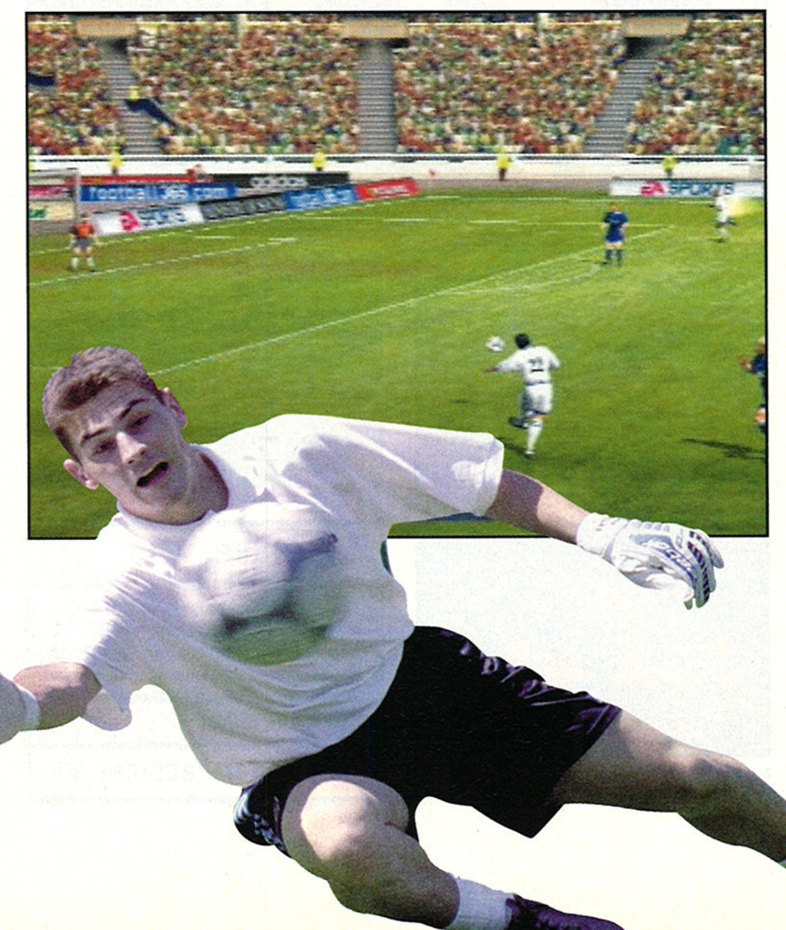


Los lanzamientos desde el "punto fatídico" no serán una revolución con respecto a lo ya visto.

Renovarse o morir. Ésta parece haber sido la premisa de los chicos de EA Sports a la hora de ponerse manos a la obra con la edición de este año de su *FIFA*. No obstante, hay que decir que no se han olvidado de la gran cantidad de aciertos que han hecho de su serie la más famosa del mundillo futbolístico-consolero, con lo que ya podemos decir que en *FIFA 2002* encontraremos todo lo bueno de la serie pero con necesarias novedades, sobre todo en la jugabilidad.

Así pues, ya podéis olvidar la mecánica "requetesabida" por todos de ediciones anteriores. En *FIFA 2002* vamos a encontrar un nuevo sistema de pases que nos obligará a afrontar los partidos de una forma más realista. Ahora podremos saber de antemano hacia qué dirección van a desmarcarse los compañeros, gracias a una línea de puntos que indicará su desplazamiento. Con esta sencilla inclusión podremos medir con total precisión la trayectoria de nuestro pase, amén de su fuerza y efecto, gracias a un buen uso de las posibilidades analógicas del Dual Shock 2. Podríamos decir que EA Sports ha querido dotar a su nuevo *FIFA* de una jugabilidad muy al estilo de *ISS*, con todo lo que eso conlleva.

Gráficamente, puede que a primera vista no notéis diferencias relevantes con respecto a lo ya visto, pero lo cierto es que, tras echar unas partidas, se notan ciertas mejoras, sobre todo en lo que tiene que ver con la ambientación, con estadios más profundos o la luz de las bengalas reflejada en el público, y las secuencias, mucho más dinámicas y detalladas. Eso sí, ya os podemos





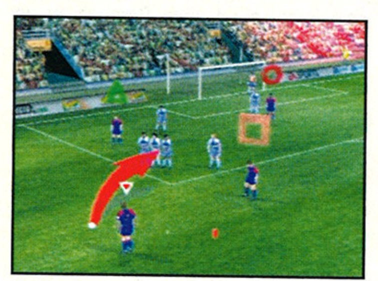
FIFA 2002 contará con las licencias de la LFP y de la FEF, lo que se dejará notar sobre todo en el nivel de detalle de las equipaciones, donde no faltarán tampoco los patrocinadores de cada club.

Y no nos olvidamos de PSOne

La consola que dio prestigio a la serie también tendrá su correspondiente versión (y probablemente la última). Plantillas actualizadas, algunas mejoras gráficas y ciertas retoques en la jugabilidad le convertirán de nuevo en un imprescindible.







El cómodo sistema para los lanzamientos a balón parado se mantiene intacto en esta versión.



Marcar un gol no será tan sencillo en *FIFA 2002* como en las ediciones anteriores.

Con un nuevo sistema de pases y la riqueza habitual en opciones, FIFA 2002 presenta su candidatura al campeonato.

adelantar que a la hora de reproducir los rasgos faciales de los jugadores, estará muy por debajo de *EEF 2002*...

Por lo demás, *FIFA 2002* mantiene todas y cada unas de sus señas de identidad. Estarán presentes 16 Ligas, con las plantillas actualizadas, y un total de 75 selecciones nacionales. En su afán de conseguir una mayor exactitud, EA Sports se ha hecho, además de la licencia de la LFP, con la de la FEF, con lo que tanto las equipaciones de clubes como las de selecciones van a tener un nivel de detalle nunca antes visto.

En cuanto a modos de juego, encontraremos la riqueza habitual, con la novedad de poder jugar la fase de clasificación del próximo mundial. Un detalle muy de agradecer en las fechas en las que estamos.

En fin, que EA Sports no ha querido tropezar y se ha cuidado muy mucho de ofrecer al jugador los suficientes alicientes, tanto técnicos como jugables, como para justificar una nueva compra más allá de la actualización de las plantillas. La pregunta es si estos cambios serán suficientes para afrontar la dura batalla que se avecina entre los tres "pesos pesados".



La línea de puntos marcará la dirección hacia la que se desmarca el compañero.

La clave

FIFA 2002 **incluirá todo lo bueno de la serie en cuanto a licencias, modos de juego y opciones, pero con un sistema de pases totalmente nuevo y más realista. Habrá que ver si con su abanico de virtudes consigue "reinar" también en los 128 bits.**

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation 2 □ Virgin □ Aventura

Sólo puede quedar una

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Interplay y Virgin llevarán a PS2 un título que fue un éxito de crítica y público para PC



Manejar al enorme Kabuto será toda una experiencia. Qué se preparen esos pequeños meccs...



Cuando controlemos a Delphi estarán a nuestra disposición diversos hechizos.



Los meccs pueden planear y las armas serán su principal baza. Irán siempre juntos.

De entre la oleada de conversiones que nos llegan a PS2 procedentes de PC destaca especialmente *Giants: Citizen Kabuto*, título desarrollado por Digital Mayhem que se caracterizó en su versión para PC por un variado desarrollo que ponía al jugador en la piel de una de las tres razas (de forma progresiva) que ocupan el archipiélago con el objetivo de imponerse sobre las otras dos. Además presentaba un apartado gráfico de los que quitan el hipo.

En la versión de PS2 ya hemos podido constatar que *Giants* tendrá el mismo desarrollo, mezcla de acción y estrategia que en PC, manteniendo además la estructura en misiones y todas las facultades de cada raza. Sin embargo, debemos señalar que el apartado gráfico nos ha dejado un poco fríos, ya que no hemos encontrado el preciosismo de la versión para PC. No obstante, dado que la beta que hemos probado estaba todavía muy verde, vamos a confiar en que todos los defectos queden subsanados en la versión final, para que en PS2 también podamos disfrutar de un gran juego.

La clave

Si el apartado gráfico mejora como es de suponer, estaremos ante un divertido título que habrá que tener muy en cuenta por su original desarrollo y su peculiar sentido del humor. Todas las dudas quedarán despejadas el mes que viene.

PRIMERA IMPRESIÓN: 



PlayStation 2 · Vivendi Universal · Shoot'em up subjetivo

Un shoot´em up de los que crean escuela

HALF LIFE

Half Life revolucionó el shoot'em up subjetivo, al convertirse en el primero en presentar un sistema de juego mucho más complejo que el simple y continuo disparo.

Aclamado como uno de los mejores Shoot´em ups subjetivos de todos los tiempos, *Half Life* continúa siendo una de las experiencias más gratificantes dentro este repetitivo género, ya que nos invita a participar en una compleja historia, donde la acción es tan importante como la interactuación con otros personajes, algo que hasta su llegada había sido coto privado de las aventuras.

Este *Half Life* para PS2 arranca con nuestra llegada a una base militar, donde se están realizando unos "hipersecretos" experimentos con materiales de procedencia probablemente alienígena. Tras recorrer las gigantescas instalaciones y recibir todo tipo de órdenes, seremos partícipes de un imprevisto que cambiará la vida de la base: durante uno de los experimentos, se abrirá un portal que permitirá entrar en nuestro mundo a unas extrañas criaturas con sed de carne humana. Con la ayuda de los supervivientes de la base, podremos desplegar un montón de acciones, que irán desde la más simple apertura de puertas a salvar a científicos atrapados o introducirnos en zonas de alto riesgo ayudados por el personal de seguridad, que no dudará en hacer uso de sus armas. Es este concepto de interactividad con los llamados NPC, Non Playable Characters o Personajes No Controlables, es lo que hace de *Half Life* una experiencia completamente distinta. Pero la cosa no acaba aquí. Su excelente atmósfera jugará con la oscuridad, los sustos y, por supuesto, con un apartado sonoro que muchas veces irá en contra de nuestros nervios...

Por otra parte, Sierra está dando al juego un importante lavado de cara, ya que desde el año 98 sus gráficos habían quedado bastante desfasados. Así, gracias a este esfuerzo adicional, la versión para PS2 superará con creces a la de PC, ya que, por poner tan sólo un ejemplo, los personajes han sido reconstruidos por completo y contarán con un nivel de detalle infinitamente superior. Tampoco faltarán novedades en otros apartados, como los modos de juego, donde aparte del modo para un único jugador y los típicos Deathmatch, encontraremos una importante novedad, llamada Decay, que nos

La trabajada IA de los enemigos les permitirá huir, agruparse...

Los experimentos que dan pie al comienzo de *Half Life* abrirán un portal por el que entrarán todo tipo de criaturas en nuestro planeta... toda una pesadilla.

Dispersas por los escenarios encontraremos puestos de primeros auxilios para recuperar vida.

Cooperando es más fácil

En *Half Life* podremos conversar, cooperar e incluso ordenar a los pocos supervivientes que nos encontremos, algo que nos reportará ayudas de todo tipo, como recuperar algo de salud o que un compañero nos apoye con sus armas.





permitirá disfrutar del modo Historia de manera cooperativa con otro jugador, algo que siempre es de agradecer.

Ante todas estas virtudes, *Half Life* se perfila como una opción más que interesante frente a *Red Faction*, el otro gran Shoot´em up con historia de PS2, aunque todavía queda por confirmar si será traducido al castellano, algo fundamental para seguir sin problemas su apasionante historia.



Los modelos poligonales han ganado muchos enteros con respecto a la versión de PC.



La variedad de armas que podremos recoger abarcará desde barras de metal, pasando por pistolas, escopetas e incluso granadas. Además, casi todas las armas tienen dos tipos de disparo.



La clave

Por calidad, jugabilidad e historia, *Half Life* tiene casi garantizado un puesto en el olimpo de los Shoot´em ups subjetivos. En PC ha arrasado, algo que casi seguro se va a repetir en PlayStation 2, porque el juego destila calidad a raudales.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB

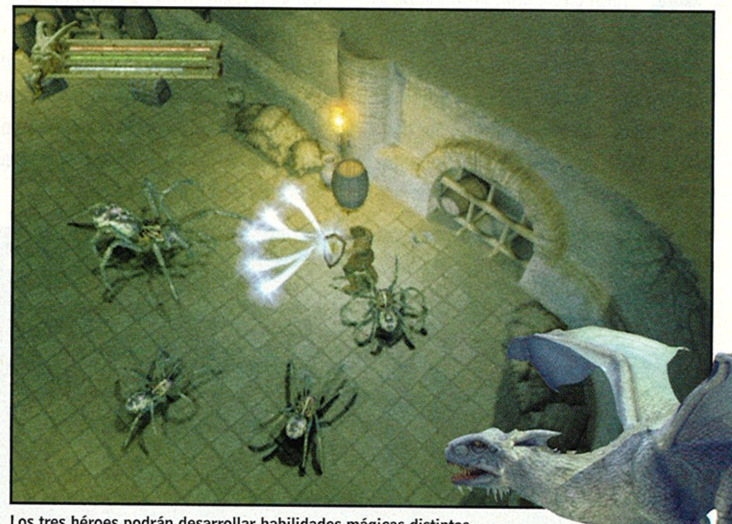


PlayStation 2 · Virgin · Action RPG

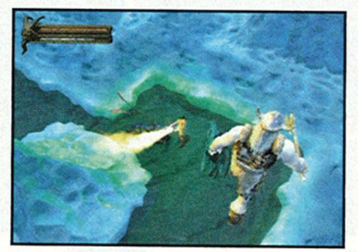
Magia y Rol con un toque arcade

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

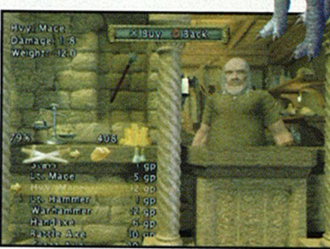
¿Conoces el juego de PC? Pues esta versión para PS2 tiene poco que ver. Sorprendente, ¿no?



Los tres héroes podrán desarrollar habilidades mágicas distintas.



Determinados efectos, como el agua o la luz, estarán recreados de manera sobresaliente.



Dentro de las tiendas podremos comprar armaduras, escudos y todo tipo de armas.

Interplay ha cambiado por completo el concepto de *Baldur´s Gate*, para ofrecer a los usuarios de PS2 una nueva aventura que se acerca más al estilo de *Diablo*, es decir, un "arcade" con numerosos toques de RPG en el que básicamente debemos moler a palos todo lo que salga a nuestro paso. No obstante, *Dark Alliance* contará con un estupendo argumento que se apoyará en una estructura de misiones para desarrollar la historia de los tres héroes controlables (una amazona, un enano y un caballero). Así, deberemos realizar tareas tan dispares como "limpiar" una bodega de ratas o encontrar una botella de vino para un "borrachín"...

Tampoco faltarán los aspectos fantásticos de los juegos de Rol, como la posibilidad de ejecutar hechizos mágicos, la existencia de criaturas míticas y un enorme arsenal. Además, *Dark Alliance* contará con un apartado gráfico y sonoro de verdadero lujo. El mes que viene veremos qué tal funciona este cambio de orientación.

La clave

El conocido nombre de *Baldur´s Gate* llega a nuestra consola con un radical cambio de planteamiento, que se acerca más al tipos de juego que suelen convencer en consola y no en los ordenadores personales. Veremos si es así.

PRIMERA IMPRESIÓN: B



PlayStation 2 | Konami | Deportivo

La jugabilidad cambia de nombre

PRO EVOLUTION SOCCER

Con el exquisito y realista sistema de juego al que Konami nos tiene acostumbrados, el nuevo *ISS* se presenta con jugosas novedades y mejoras.

Como ya os adelantamos en el número anterior, Konami ha decidido recortar en Europa el nombre de su nuevo *ISS* para dejarlo simplemente en *Pro Evolution Soccer*. Afortunadamente para los aficionados al deporte rey, este cambio de nombre nos va a traer el mejor título de la serie. Y es que Konami ha querido mantener la ya proverbial jugabilidad de los juegos anteriores, pero dotándolo de importantes mejoras y añadidos que harán de él un título más completo que el primer *ISS* para PS2.

Habrá gran variedad en cuanto a número de cámaras, incluyendo tres de scroll vertical y diversos zooms.

Así pues, en *Pro Evolution Soccer* vamos a encontrar el siempre exigente, pero a la vez realista, sistema de control que ha caracterizado a la saga, pero con retoques. La función analógica de los botones del Dual Shock ha asumido todo el protagonismo, de tal forma que a la hora de, por ejemplo, chutar a puerta o meter balones "a la olla" tendremos que ser más precisos que nunca al pulsar el botón porque, como ya sabéis, en función de la intensidad con la que lo pulsemos el balón saldrá con una fuerza y altura determinadas. Las fintas y demás filigranas (vaselinas, dejar pasar el balón para otro compañero,etc.) siguen requiriendo una cierta habilidad y exigirán horas de juego para dominarlas, aunque si sois seguidores de la serie no tendréis muchos problemas. Por otro lado, la respuesta de los botones es rapidísima, lo que nos permitirá trenzar jugadas muy dinámicas y anticiparnos a nuestros rivales. Por si fuera poco, se han mejorado notablemente las rutinas de colisión de la pelota y ahora los rebotes van hacia donde tienen que ir, con lo que el realismo de los lances aumenta por momentos.

Entre los añadidos más importantes con respecto a lo ya visto en PS2 hay que destacar, en primer lugar, la inclusión de los 32 clubes más relevantes del fútbol internacional,



Ganar la posición a un defensa para cabecear no será fácil. La cruz señala dónde cae la pelota.



Las cargas entre jugadores están perfectamente recreadas. Si la carga se mantiene, falta segura.



Las condiciones climáticas están perfectamente recreadas y pueden ser claves en las jugadas.



Más dinamismo que nunca

La serie *ISS* es conocida por su dinámico y vibrante ritmo de juego, algo que se mantiene en *PES*. La vista elegida es vital en este sentido. Cuantos más metros veamos por delante del balón, mejor podremos afrontar la jugada y evitar al rival.





La ambientación de los partidos estará más lograda que nunca, con espectaculares y dinámicas secuencias donde no faltará ni un detalle. La música y el "rugir" del público hace el resto.



En el editor podremos crear nuestro equipo o jugador perfecto manejando todas las variables.



Dar un buen pase al hueco no será nada fácil, aunque si lo logramos el gol es casi seguro.

El cambio de nombre traerá mejoras en la ambientación, la posibilidad de elegir clubes y la jugabilidad de siempre.

además de las consabidas selecciones nacionales (un total de 53). Como viene siendo habitual en la serie, sólo los jugadores adheridos a la FIFPro vendrán con su nombre real, aunque podréis editar los nombres que no estén, y las equipaciones no son las auténticas, aunque se parecen.

Por otro lado, se ha mejorado notablemente el tema de la ambientación en los estadios. Espectaculares vídeos introductorios, las mejores repeticiones al final de cada parte y tras una jugada relevante, una profundidad mayor en los estadios y cantidad de detalles más os harán sentir como si estuvierais en el campo.

Un potentísimo editor, un buen número de Copas y Ligas, un modo Entrenamiento, hasta ocho estadios diferentes y multitud de opciones de juego, como los cinco niveles de dificultad o el amplio abanico de vistas disponibles (hasta 9 cámaras diferentes), asegurarán la diversión y el tiempo de vida útil del juego.

Para terminar, debemos añadir que es una lástima que la versión que hemos podido ver no esté del todo acabada. No hemos podido escuchar los comentarios en castellano, y todavía faltan "cosillas" por pulir, como ciertas actitudes de los guardametas, pero ya os podemos asegurar que este *Pro Evolution Soccer* va a satisfacer hasta el más exigente de los "futboleros". Y si no, al tiempo.

La clave

Pro Evolution Soccer cumple hasta el momento con todas las expectativas técnicas y jugables que habíamos depositado en él. Habrá que verlo acabado, pero ya os adelantamos que el "reinado" de _FIFA_ puede peligrar... La batalla se prevé muy dura.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 | Capcom | Lucha

La lucha 2D más explosiva

CAPCOM Vs. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Dos compañías míticas dentro de los juegos de la lucha 2D enfrentan a sus personajes más carismáticos en un combate sin cuartel.

Los Crossovers, o juegos en los que aparecen personajes de distintos juegos, se estrenan en PS2 con *Capcom Vs SNK 2*, un título que nos permitirá controlar a verdaderas leyendas de distintos arcades de lucha, como *Street Fighter*, *King Of Fighters*, *Samurai Shodown* o *Final Fight*. En total, dispondremos de más de 45 personajes y seis sistemas de juego distintos, que recogerán la evolución de los especiales y otro tipo de movimientos a lo largo de los últimos años. Además, podremos participar en combates individuales, por equipos de tres personajes o por el sistema de "ratios", mediante el cual los personajes tienen distinta importancia y energía.

Gráficamente, *Capcom Vs SNK 2* sigue las últimas tendencias dentro del género, y combina los personajes 2D con los escenarios 3D, logrando un efecto curioso y atractivo. Por lo demás, el juego se mueve a las mil maravillas, conserva todos los frames de animación y resulta muy divertido. Sin duda, a tener en cuenta.





La jugabilidad conjugará lo mejor de toda la historia de estas dos míticas compañías.



Este es el increíble plantel de luchadores que presentará *Capcom Vs SNK 2*. No está mal ¿eh?

La clave

Para muchos la lucha 2D ya está muerta, pero lo cierto es que son títulos de este calibre los que demuestran todo lo contrario. Sus gráficos, el tremendo plantel de luchadores y enormes posibilidades de juego son de otro planeta.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Universal · Plataformas

Por fin Crash también salta en PlayStation 2

CRASH BANDICOOT: LA IRA DE CORTEX

Aunque Crash ya no sea un personaje propiedad de Naughty Dog, y sea Universal quien ostenta los derechos sobre él, nada va a impedir que los usuarios de PS2 sean los primeros en disfrutar de su nuevo plataformas.



Crash volverá con todas sus habilidades intactas, como saltar, girar sobre sí mismo o andar con sigilo.

Resulta complicado pensar en qué medida se podía mejorar un plataformas de por sí excelente, como es el caso de la saga *Crash Bandicoot,* a la hora de trasladarlo a PS2. La respuesta es sencilla: ofreciendo un montón de nuevos niveles en los que esta conocida mascota despliega todas sus virtudes como nunca antes se había visto.

La Ira de Cortex presentará un planteamiento idéntico a sus antecesores, en el sentido de que debemos superar cinco niveles en cada mundo antes de enfrentarnos a un enemigo final. Cada uno de los niveles nos invitará a superar distintos tipos de retos como persecuciones, conducción de vehículos... Quizá esto os suene un poco, no lo vamos a negar, pero el tremendo lavado de cara que está sufriendo el juego y la introducción de un montón de situaciones nuevas, harán de esta entrega la más completa de todas. Así, la longitud de los niveles será, por regla general, casi el doble de cualquier escenario de los anteriores *Crash*, sin olvidar el elevadísimo nivel de detalle, con reflejos y efectos de luz en tiempo real incluidos que presentan todos ellos. Detalles como la niebla que



Las manzanas, las cajas de explosivos, los archienemigos de Crash y otras señas de identidad de esta mítica saga de PlayStation volverán con las pilas cargadas para hacernos pasar un muy buen rato.



Los escenarios submarinos, la gran novedad de *Crash 3*, volverán a escena.

Más variedad, más diversión

A los niveles típicos de la saga Crash se sumarán otros completamente nuevos, que han sido diseñados para su estreno en PS2. Así, podremos pilotar un avión con completa libertad o manejar un robot al más puro estilo "Aliens".





ambienta los escenarios helados, o el genial efecto del agua, ponen de manifiesto un despliegue que en PSOne nunca hubiera sido posible.

En el apartado de las novedades, destacarán los nuevos tipos de niveles, como puedan ser controlar un batiscafo o al mismísimo Crash dentro de una bola de cristal. Además, la mecánica de los niveles se mezclará y fundirá a lo largo del juego, pudiendo encontrarnos un escenario en el que empezamos manejando un vehículo y acabamos siendo perseguidos por un enorme dinosaurio, esta vez a pie. Por último, al menos este mes, añadir que también podremos manejar a Coco, la hermanita de Crash, para afrontar niveles de plataformas y no de conducción como hasta ahora.

A la vista de esto, os adelantamos que *La Ira de Cortex* no llegará a ser un plataformas tan revolucionario como *Jak & Daxter*, aunque encantará a los seguidores de las tres entregas anteriores para PSOne.



Los niveles de PSOne en los que Crash era perseguido formarán parte de un nivel cualquiera en PS2.



La clave

El esperado regreso de Crash ha optado por el camino fácil: seguir fiel a su esquema y mejorarlo en todo lo posible, añadiendo nuevos niveles y un apartado gráfico muy notable. Sus más fieles seguidores no quedarán defraudados lo más mínimo.

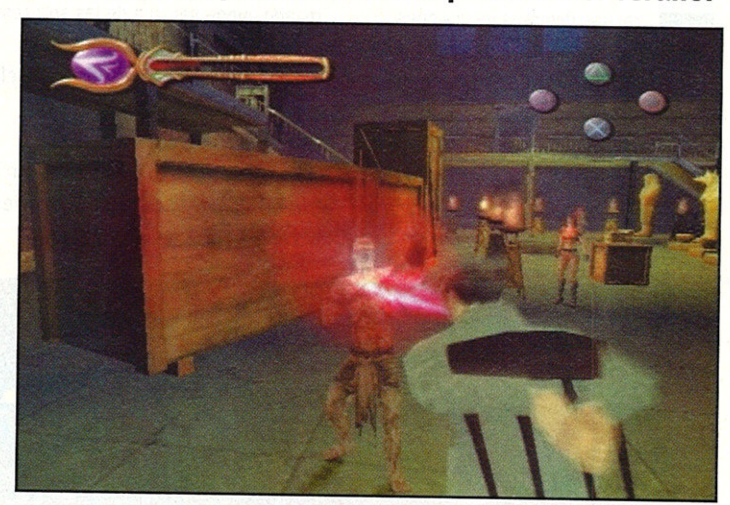
PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 | Universal | Acción

Momia y humano se dan la mano

EL REGRESO DE LA MOMIA

Vive una maldición egipcia con la versión jugable de una de las películas más taquilleras del verano.



El *Regreso de la Momia* nos invitará a protagonizar una intrépida aventura inspirada en los mejores momentos de la película, con el aliciente de poder controlar tanto a los "buenos" como a los "malos", es decir, a Rick, el Indiana Jones de turno, o a Imotep, la momia resucitada. Cada uno de ellos ofrece enfoques completamente distintos, ya que Rick se enfrentará a una aventura en toda regla, de esas que nos obligan a adentrarnos en peligrosas tumbas repletas de acción, saltos imposibles y muchos peligros, eso sí, armados hasta los dientes. En el caso de Imotep, el enfoque de la aventura será radicalmente opuesto, ya que primará la acción sobre cualquier otro componente, y además dispondrá de armas blancas y hechizos mágicos para sembrar el caos a su alrededor.

La fidelidad con la película también alcanzará al apartado gráfico, donde encontraremos algunas de las localizaciones más llamativas del film. En fin, el juego promete, aunque habrá que ver si está a la altura del aluvión de juegazos que se nos echa encima.



La aventura de Rick será más convencional, menos transgresora que la de su compañero.



Jugar con Imotep será bastante más divertido, ya que podremos utilizar sus hechizos.

La clave

El gran acierto de *El Regreso de la Momia* será la posibilidad de jugar con los dos protagonistas de la película, ya sea para hacer el bien o sembrar el caos, ya que cada uno dispondrá de unas habilidades completamente distintas.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation 2 □ Electronic Arts □ Shoot'em up

Bond entra con buen pie en la nueva generación

007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO

El estreno de Bond en PS2 nos deparará un título a la altura del personaje y con un desarrollo tan variado que no habrá lugar para el aburrimiento.

Tras las diversas incursiones del agente en la consola gris, EA Games ya está preparando el salto de 007 a los 128 bits. Si bien hemos de reconocer que el título prometía desde el principio, con la beta que hemos probado ya nos atrevemos a afirmar que este *Agente En Fuego Cruzado* puede ser una de las sorpresas de cara a últimos de año.

Lo que más nos ha gustado hasta el momento es la variedad de su desarrollo. Fases de shoot´em up subjetivo puro y duro se alternan con otras en las que la conducción adquiere todo el protagonismo. Y por si esto fuera poco, además habrá niveles híbridos, en los que iremos subidos en el coche pero no conduciremos, dedicándonos única y exclusivamente a disparar. El ritmo frenético de estos niveles encandilará sin duda a todos los amantes de la acción. Además, las misiones serán bastantes extensas y ofrecerán multitud de situaciones, en las que los "gadgets" de Q, más numerosos y mejor realizados que nunca, alcanzarán casi tanta relevancia como el fenomenal arsenal.

Desde el punto de vista técnico, *007 Agente En Fuego Cruzado* lucirá unos sólidos escenarios con un generoso nivel de detalle, permitiéndose además algunos ornamentos de calidad, como la recreación de astillas que sueltan las cajas de madera ante nuestros disparos (aunque el juego no tenga Geo-Mod, lo que ya hubiera sido rizar el rizo). Asimismo, las fases de conducción destacarán por su sensación de velocidad, además de la física de los vehículos al explotar. Por otro lado, si nos ponemos exigentes, habría que señalar que la recreación física de los



El variado desarrollo de *007 Agente En Fuego Cruzado* nos llevará incluso a perseguir a los malos por los raíles del Metro. No será la única situación espectacular en las que nos encontremos.



Las fases de disparo en el coche son frenéticas. En ellas Bond no reparará en destrozos.



También estarán presentes las "chicas Bond". Y es que 007 no cambiará nunca...

"Gadgets" para dar y tomar

Una de las características del universo Bond son los "juguetitos" engendrados por el siempre genial Q y que sacan a nuestro héroe de más de un apuro. En esta ocasión los habrá de todos los colores, tanto para el coche como "manuales".





Como no podía ser de otra forma, en *007 Agente En Fuego Cruzado* habrá un modo Multijugador para hasta cuatro jugadores, con un buen número de escenarios, "skins" y la posibilidad de incluir "bots".


Aunque *007 Agente En Fuego Cruzado* no tenga el sistema Geo-Mod, al disparar a ciertos elementos del escenarios se notará el efecto de las balas, como por ejemplo las cajas de madera.

Con un desarrollo muy variado y un sólido apartado técnico, este Bond promete diversión a raudales.


Las fases de conducción serán frenéticas y con una correcta sensación de velocidad.

daños, pese a haber mejorado con respecto a *007 Racing*, sigue sin convencernos, aunque no arruina la calidad del conjunto.

Si a todo esto le sumamos un guión escrito específicamente para el juego, un modo Multijugador para hasta cuatro jugadores y que además llegará localizado, hay que decir que el estreno de Bond en PS2 es, cuanto menos, ilusionante. Puede que se quede por detrás de los "shooters" consagrados, pero las carencias que pueda tener con respecto a éstos las compensará con su variado desarrollo y el carisma de Bond. Si os gustó *El Mundo Nunca Es Suficiente*, *Agente En Fuego Cruzado* no os va a defraudar.


Habrá misiones en las que el sigilo tomará todo el protagonismo, silenciador incluido.


También habrá misiones nocturnas, aunque la noche no supondrá ninguna ventaja, la verdad.



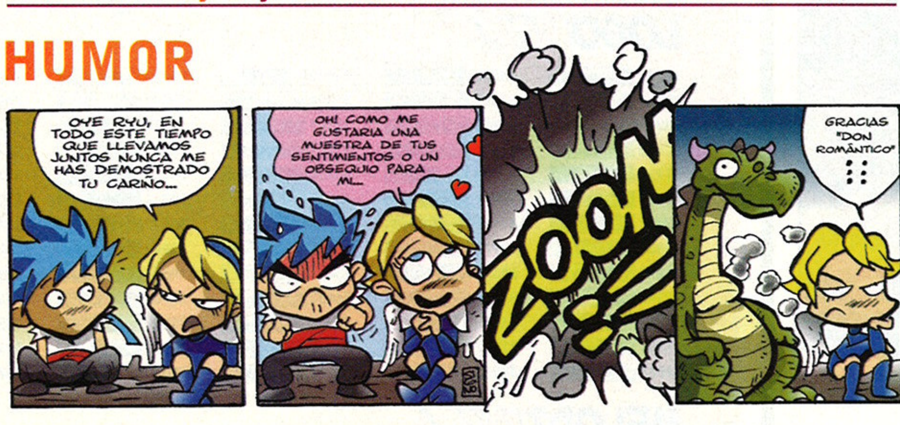
La clave

La llegada de 007 a PS2 promete ser espectacular y muy divertida, superando a todas las incursiones del agente en los 32 bits. Como siempre, habrá que verlo terminado para juzgar, pero lo cierto es que la cosa promete muchísimo.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB

Si te gusta el Rol no podrás resistirte a los Pasatiempos de este mes. Si los consigues completar y nos envías las soluciones correctas, podrás ganar uno de los 15 juegos para PSOne *Breath Of Fire IV* que Electronic Arts y PlayManía sortearemos entre las cartas recibidas.

HUMOR



BUSCA LOS ERRORES

ES HORA DE ENFRENTARTE A UN CLÁSICO DE NUESTROS PASATIEMPOS.

Adéntrate en estas dos imágenes de *Breath of Fire IV* y encuentra las doce diferencias que hay entre ellas. No parece nada fácil...





BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Breath of Fire IV* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Octubre de 2001 y el 25 de Noviembre de 2001.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Electronic Arts y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

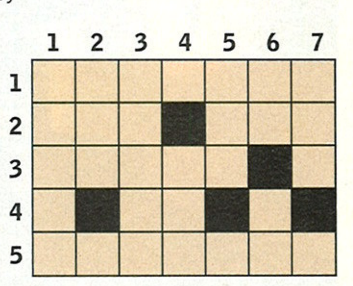
Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

CRUCIGRAMA

COMO EN TODA BUENA AVENTURA QUE SE PRECIE, EN *BREATH OF FIRE IV* TENDRÁS QUE ENFRENTARTE A MIL Y UNA PRUEBAS. Y para ir haciendo boca, qué mejor reto que nuestro crucigrama, ¡un auténtico desafío para tu body!



Horizontales

1. Nuestra máquina de ocio favorita.
2. Parte que sobresale de un objeto y sirve para cogerlo. En inglés, coche.
3. Elimina. Cuarta vocal.
4. En números romanos, cincuenta. Iniciales de un terrorífico juego de Capcom. Símbolo de kilo.
5. Huida.

Verticales

1. Conjunto de hilos metálicos que transportan electricidad.
2. El primer peluche conocido.
3. Cuenta una historia.
4. Superman. Animal cuadrúpedo.
5. Juego de mesa. Vocal que lleva un punto.
6. Artículo femenino. En los juegos de lucha, game over.
7. Anillo. Símbolo de Norte.



ROLEANDO

SI ERES DE LOS QUE PRESUMEN QUE SABEN UN TACO DE JUEGOS DE ROL, NO TENDRÁS PROBLEMAS EN ESTA PRUEBA. Ordena los 13 nombres de juegos de rol que pasaron por PlayStation. ¡Mucha suerte!

1. AANULDR
2. ZEUAR SEMRDA
3. AGNIDSAUR SCEARUD
4. EHT EAAGMRNSTR GASA
5. IDWL SAMR
6. ABEZL & DABEL
7. WSAHOD ASESMDN
8. KUISOEND
9. DAOLEKKU
10. LAVNDA TARSHE
11. DAGARIN
12. TGAAVRN ROSTY
13. EJAD OOCNOC



Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



PlayStation 2

NUEVO PRECIO!

PLAYSTATION 2
49.900



¡ RESERVA CRASH BANDICOOT !

Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO



¡ RESERVA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO !

Y reservando cualquiera de estos grandes títulos pide tu regalo

BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE



REGALO UNA TAZA 9.990

HALF LIFE

REGALO CAMISETA 9.995

RAYMAN M

REGALO CAMISETA 10.495

SPY JUNTER

REGALO CAMISETA 9.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de noviembre, no acumulables a otras ofertas o promociones.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís,6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆976 218 271





GUÍAS
Atlantis / Dark Cloud

Como todos los meses, PlayManía te ofrece las mejores guías para los mejores juegos de PS2 y PSOne, además de un montón de trucos. No te pierdas el mes que viene nuestras guías especiales.

NOVEDAD
Silent Hill 2

El juego más terrorífico de todos los tiempos salta a PS2 y en nuestro próximo número os ofreceremos una review completa donde os daremos todos los detalles de este título genial. Por supuesto, con nuestro riguroso análisis en el que destacaremos todo lo bueno y lo malo de uno de los títulos fuertes de Navidad.





COMPARATIVA
Fútbol en PS2

¿No sabes qué juego de fútbol para PS2 es el mejor? Pues espérate a nuestro próximo número.

SUPLEMENTO
GUÍA DE COMPRAS

Si estás empezando a pensar en tus compras navideñas, el mes que te viene, para que lo tengas claro, te prepararemos un suplemento especial con todos los juegos y periféricos para PS2 y PSOne.

Si quieres estar al tanto de todo lo que se está cociendo de cara a estas Navidades, no te olvides de pasar por el quiosco para hacerte con nuestro próximo número. No te van a faltar temas de interés, porque lo vamos a tocar todo, desde las **últimas novedades**, a los juegos que más van a sonar en los próximos meses, pasando por **periféricos** de última generación, como las mini **pantallas de LCD para PSOne**. Y lo mejor de todo es que nos vamos a Japón para estar presentes en el **Tokyo Game Show**, visitar las oficinas de Sony, Square, Namco y Sega, y así poder prepararte un adelanto de lujo de todo lo que nos espera a lo largo del 2002. Y no te pierdas las reviews de **World Rally Championship**, **Burnout**, **Crash Bandicoot** o **Syphon Filter 3**, ni los avances de títulos tan esperados como **Moto GP2**, **Commandos 2** o **GTa3**. Y por supuesto, alguna sorpresa...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A

Y CONSIGUE TU REGALO



ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus ejemplares de Playmanía siempre a mano. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

MEMORY CARD PLAYSTATION



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Playmanía, ahorrándote 900 pesetas.

TORRE DVD'S



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2.
Un regalo de más de 3.500 pesetas.

Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's.
Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com



CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o domiciliación bancaria. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


SLOPE
SLOPE
JUMPS
SLALOM
LIMBO
*TRICK PLATFORM
POLICE
4869
POLICE
LAUNCH POINT
COME IN
RAILGLIDE
RAMP
FAME
ENTRANCE
GREEN
GREEN
GREEN
ANTIQUE
PlayStation 2
airblade
Después de Air Blade el skate nunca volverá a ser lo mismo.
Descubre, en esta increíble aventura, lo que es realmente volar sobre una tabla de Skate.
PlayStation 2
www.es.playstation.com
"®" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Airblade (TM) © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Criterion Games Limited. All Rights Reserved.